№ 01 (184)
2013
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

В РАЗРАБОТКЕ

DEVIL MAY CRY
ШЕСТЬ ЧАСОВ НАЕДИНЕ С ИГРОЙ

STATE OF DECAY
ЭКШЕН ПРО ЗОМБИ С ЭЛЕМЕНТАМИ СТРАТЕГИИ

GTA V

WAR THUNDER
БЕТА-ТЕСТ ПОД ОБЛАКАМИ

ВЕРДИКТ

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
FAR CRY 3
WONDERBOOK: BOOK OF SPELLS
WWE '13
EPIC MICKEY 2: THE POWER OF TWO
LEGO THE LORD OF THE RINGS

НОВОГОДНИЕ КОНКУРСЫ
ДЕСЯТКИ ПРИЗОВ И ПОДАРКОВ

КАК СОЗДАЕТСЯ «ИГРОМАНИЯ»

СЕРЬЕЗНЫЕ СИМУЛЯНТЫ
ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МИРУ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ СИМУЛЯТОРОВ

TOMB RAIDER
СНЕГУРОЧКА ВОЗВРАЩАЕТСЯ С ЛУКОМ И ЛЕДОРУБОМ

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНО МИР
9 771560 258026
13001

+ ПОСТЕР И НАКЛЕЙКИ

16+

Реклама
WARZ
«В БОРЬБЕ ЗА ВЫЖИВАНИЕ НАИБОЛЕЕ ПРИСПОСОБЛЕННЫЙ ПРЕОДОЛЕВАЕТ ВСЕ ТРУДНОСТИ ЗА СЧЕТ СВОИХ КОНКУРЕНТОВ, ТАК КАК ЛУЧШЕ АДАПТИРУЕТСЯ К ОКРУЖЕНИЮ»
ЧАРЛЬЗ ДАРВИН
WWW.THEWARZ.RU
www.arktosentertainment.com
© 2011-2012 OP Productions LLC. Developed by Hammerpoint Interactive.
www.megalabs.ru

ИГРОМАНИЯ

С НОВЫМ ИГРОВЫМ ГОДОМ!

Приветствую! У дверей топчется 2013 год, который уже совсем скоро ворвется в каждый дом, в каждую квартиру, на каждый компьютер. Каким будет этот год, пока можно лишь гадать, но как минимум одно очевидно — отличных игр в нем будет ничуть не меньше, чем в уходящем 2012-м. А значит, ближайшие двенадцать месяцев скучать нам всем не придется. Всем желаю как следует отдохнуть во время праздников, возможно, даже вдали от экрана и клавиатуры. С наступающим! Встретимся после конца света в новом году. — *Алексей Макаренков, главный редактор*

Дорогие мои! Всех крепко обнимаю, целую и, конечно же, поздравляю с наступающим (а тех, кто купит этот номер уже после праздников, — с наступившим) Новым годом! Пускай в ближайшие двенадцать месяцев у каждого все сложится не просто хорошо, а еще и именно так, как было запланировано. В новом году нас всех с вами ожидает множество изменений (задумок про новые рубрики и новые форматы видео — масса, будем их постепенно запускать в жизнь), давайте встретим их хорошо отдохнувшими. — *Светлана Померанцева, муза редакции*

Друзья! Поскольку здоровья, счастья, любви и денег вам наверняка пожелают родные и близкие, то давайте еще раз займемся привычной для журнала штукой — поговорим о видеоиграх. Мне бы очень хотелось, чтобы в новом году мы все стали по-настоящему ценить наше с вами увлечение. Больше говорили об играх, больше менялись играми, больше советовали, больше слушали и больше читали. И... играли поменьше! Прошли за прошедшие двенадцать месяцев тридцать игр? Давайте за следующие двенадцать месяцев пройдем лишь двадцать, но только те, которые этого действительно заслуживают. Когда мы действительно научимся ценить то, что любим, все остальное, честно, образуется более-менее само. А что это за двадцать игр такие — мы вам обязательно расскажем. Скоро увидимся! — *Илья Янович, руководитель игрового направления*

2012 год был богат на хорошие игры, но чрезвычайно беден на выдающиеся. Приятные сюрпризы вроде Assassin's Creed 3 подняли настроение, но в целом год разочаровал. Новые консоли от Sony и Microsoft должны появиться уже совсем скоро (Wii U так и вовсе уже везде продается), мы находимся в шаге от конца поколения — традиционно периода лучших игр. На подходе Dead Space 3, Tomb Raider, GTA 5 и Last of Us, так что традиция, судя по всему, нарушена не будет.

На этой оптимистичной ноте поздравляю вас, дорогие читатели, с долгожданным Новым годом. Надеюсь, что вы еще в декабре успели разобраться с поднадоевшими делами и вступили в год Змеи со спокойной душой. Желаю вам и вашим семьям прекрасно провести новогодние праздники, а нам всем — побольше отличных игр. Ура! — *Геворг Акопян, редактор рецензионного раздела*

2012-й запомнится нынешнему поколению игроков как год великого исхода. Рэй Музика ушел из BioWare, Клиффи Би покинул Epic, а Шепард — да что там Шепард! Игры стали слишком взрослые и серьезные. Тем приятнее, что в конце года вышла Nintendo Wii U, для которой выпустят с десяток веселых и немного сумасшедших японских платформеров. Хочется пожелать всем вам, чтобы в 2013-м вы не сгущали краски, не становились слишком серьезными и продолжали помнить, что игры прежде всего должны развлекать. Оставим мораль киношникам и литераторам. Нам еще принцесс спасать. — *Кирилл Токарев, редактор «Спецматериалов»*

01 ЯНВАРЬ [184] 2013

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Продюсер «Видеомании» — Антон Логвинов, *FXA Studio*

Редакторы — Илья Янович, Геворг Акопян, Линар Феткулов, Дмитрий Колганов, Кирилл Токарев, Алена Ермилова

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель*; Евгений Загатин, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта — Денис Давыдов
Главный редактор — Александр Пушкарь

ИЗДАТЕЛЬ — ООО «Издательский дом «ТехноМир»

Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Учредители — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ — ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru

Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)

Реклама — Ярославна Михайлова, Алексей Шимко, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ — ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Тел./факс — (495) 231 2365
E-mail: — sales@aviton-press.ru

Менеджеры — Дмитрий Емельянов, Наталья Широкова

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел. — (495) 231 2365
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997

Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Ilya Yanovich (yanovich@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123; Tel/fax +7 495 231 2365

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2013 — © Igromania, 1997-2013

Тираж 155 200 — Circulation 155 200

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 5 февраля!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №01 (184) 2013

DmC: Devil May Cry Плачущий убийца

Grand Theft Auto 5 Игра за минуту

8-15 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
8 Не одной строкой

16-22 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
16 DmC: Devil May Cry
18 Tomb Raider

24-25 ИГРА ЗА МИНУТУ
24 Grand Theft Auto 5

26-35 В РАЗРАБОТКЕ
26 **Рейтинговая система игровых рубрик**
27 Кроме того: Другое кино
28 Soul Sacrifice
32 State of Decay
34 Company of Heroes 2

36-39 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
36 War Thunder

42-47 ПРАВИЛА ИГРЫ
42 20 правил игры Брэн-доРальфа Баера
46 Правила игры Винса Дези

48-89 РЕЦЕНЗИИ
48 Epic Mickey 2: The Power of Two
52 Far Cry 2
54 Call of Duty: Black Ops 2
58 WWE '13
60 PlanetSide 2
64 PlayStation All-Stars Battle Royale
66 Wonderbook: Book of Spells
68 Silent Hill: Book of Memories
69 Farming Simulator 2013
70 Chaos on Deponia
71 LEGO The Lord of the Rings
72 The Walking Dead: Ep. 5 — No Time Left
73 Zero Escape: Virtue's Last Reward
74 LittleBigPlanet Karting
75 Sonic & All-Stars Racing Transformed
76 When Vikings Attack
78 Fly'N * Epic Mickey: Power of Illusion
79 Painkiller: Hell & Damnation * Fallblox
80 Cognition: An Erica Reed Thriller — Episode 1: The Hangman * Hotline Miami
81 Little Inferno * Primal Carnage
82 Natural Selection 2 * FIFA Manager 13
83 Karateka * Call of Duty: Black Ops Declassified

Алфавитный список игр в номере

Aion .93
Angry Birds Star Wars .85
Auto Club Revolution .94
Borderlands: Legend .85
Borderlands 2 .89
Call of Duty: Black Ops Declassified .83
Call of Duty: Black Ops 2 .54
Chaos on Deponia .70
Clan of Champions .87
Cognition: An Erica Reed Thriller — Episode 1: The Hangman .80
Company of Heroes 2 .34
Cubed Rally Redline .85
Darkfall .94
Darksiders 2: Abyssal Forge .89
Deadlight .86
DmC: Devil May Cry .16
Doom Classic Collection .87
Epic Mickey: Power of Illusion .78
Epic Mickey 2: The Power of Two .48
EVE Online, .91
Fallblox .79
Far Cry 2 .52
Farming Simulator 2013 .69
Fibble HD .85
FIFA Manager 13 .82
Fly'N .78
Forza Horizon: Bondurant Car Pack .89
Grand Theft Auto 5 .24
Hotline Miami .80
Karateka .83
LEGO The Lord of the Rings .71
Little Inferno .81
LittleBigPlanet Karting .74
Most Wanted .84

EDIFIER®

ОПТИМАЛЬНЫЙ ВЫБОР

- **Двухполосные деревянные** сателлиты и мощный 6,5" сабвуфер
- **Возможность одновременного** подключения 2-х источников звука
- **Удобное расположение** органов управления на внешнем усилителе
- **Беспроводной пульт** ДУ
- **Система автоматической** компенсации искажений — Edifier Intelligent Distortion Control

«Кристальный звук»: Сравнительное тестирование Активной аккустики 2.1 Зима/2011
«EDIFIER HCS2330 ПРЕДСТАВЛЯЕТСЯ НАИБОЛЕЕ СБАЛАНСИРОВАННЫМ 2.1-НАБОРОМ»

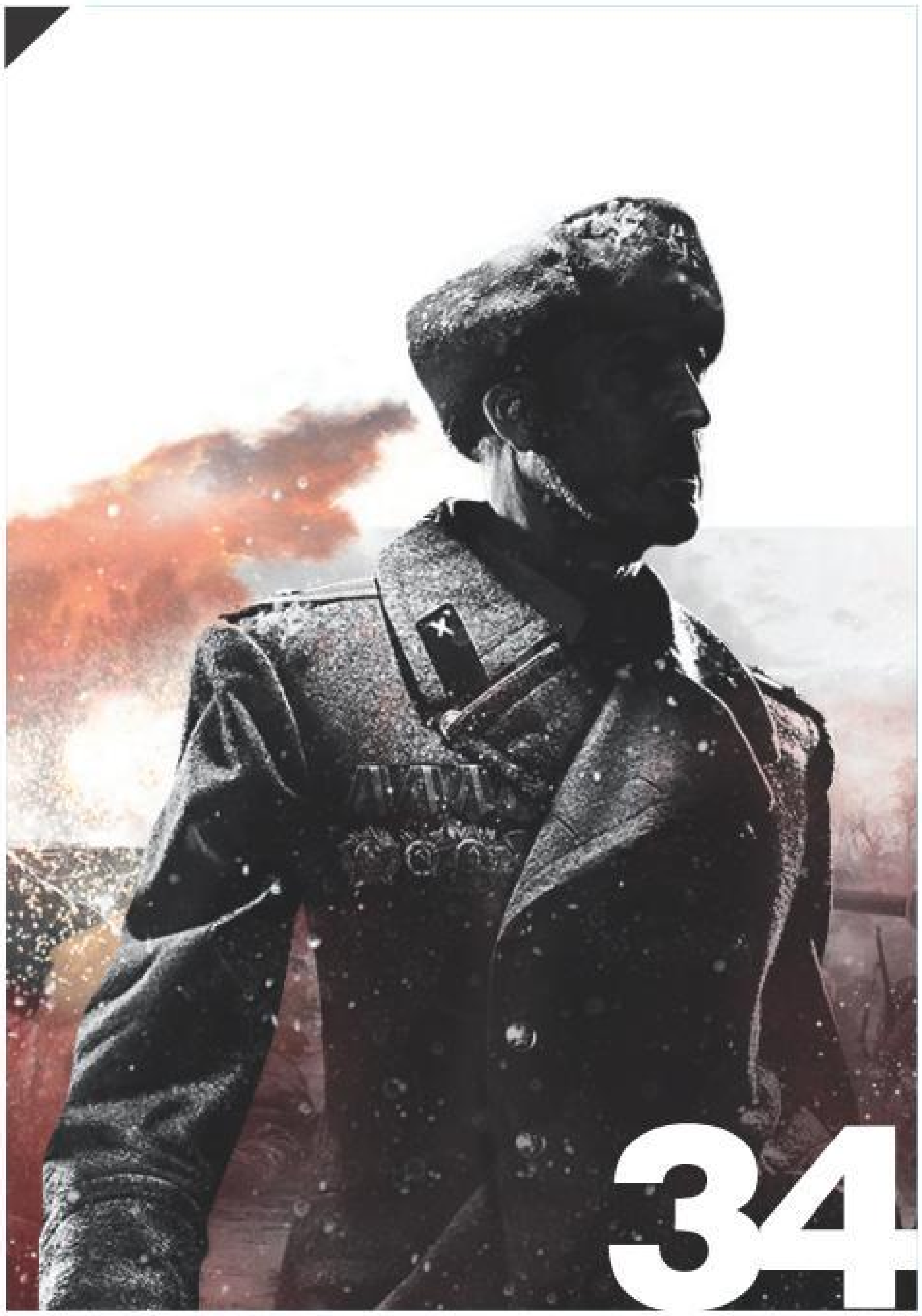
iXBT.COM

ИГРОМАНИЯ РЕКОМЕНДУЕТ 11/2012

«HCS2330 — ОПТИМАЛЬНЫЙ ВЫБОР ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ»

реклама

СОДЕРЖАНИЕ №01 (184) 2013



Company of Heroes 2 Холод в игре

84 Мобильный дайджест
86 Дайджест-порт
88 Дайджест-DLC

90-94 ОНЛАЙН
90 Дайджест онлайна

95-97 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ
95 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

98-117 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
98 Как создается «Игромания»
108 Серьезные симулянты

118-143 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
118 Железные новинки
Тесты
126 Фотоаппарат Nikon 1 J2
128 Процессор AMD A10-5600K
133 Процессорный кулер Cooler Master TPC 812XS
134 Компьютер Meijin Core i7-3970X Ice and Fire
136 Устройство видеозахвата AVerMedia Live Gamer HD
138 Телефоно-планшето-ноутбук ASUS Padfone
140 Разумный компьютер за разумные деньги
142 Горячая линия: Железо

144-159 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
144 Вооружен и очень опасен
150 Новогодний комикс
151 Праздник к нам приходит
152 Я знаю о тебе все
153 Праздничная викторина
154 Тест № 1. Январь
155 Сканворд № 1. Январь
156 Фотографическая память № 1. Январь
159 Подведение итогов за №11/2012

КАЛЕНДАРЬ
157 Far Cry 3
158 Anno 2070: Deep Ocean

160 ПРОФЕССИЯ
160 Глава отдела графики

Алфавитный список игр в номере

Natural Selection 2 82
Okami HD 87
Painkiller: Hell & Damnation 79
PlanetSide 2 60
PlayStation All-Stars Battle Royale 64
Primal Carnage 81
Punch Quest 84
Sega Vintage Collection: ToeJam & Earl 86
Shadowgun: Deadzone 85
Silent Hill: Book of Memories 68
Sine Mora 86
Sleeping Dogs 88
Smash TV 86
Sonic & All-Stars Racing Transformed 75
Soul Sacrifice 28
Star Citizen 93
State of Decay 32
The Secret World 93
The Sims 3 Seasons 89
The Walking Dead: Episode 5 — No Time Left 72
The War Z 91
Tomb Raider 18
Tropico 4 88
War of Eclipse 85
War Thunder 36
When Vikings Attack 76
Wonderbook: Book of Spells 66
World of Tanks 92
Worms Revolution: Medieval Tales Pac 89
WWE '13 58
Zero Escape: Virtue's Last Reward 73
Zone of the Enders HD 87
Властелин Колец онлайн: Всадники Рохана 93
Легенды кунг фу 9

52

Far Cry 3 Задача коммивояжера

108

Far Cry 3 Задача коммивояжера

54

Call of Duty: Black Ops 2 Черный топор

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Календарь на 2013 год
War Thunder

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Dota 2
Watch_Dogs
Call of Duty: Black Ops 2
ZombiU

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
MegaLabs..............2-я обложка
Mail.Group.............3-я обложка
Gaijin Entertainment........4-я обложка

В номере:
Asus......................................31
Edifier......................................3
Hewlett-Packard.......................7
MegaLabs.........................40-41
Razer.....................................23
ТехноМир..................57, 63, 77

134

Компьютер Meijin Core i7-3970X Ice and Fire

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Десять лучших игр про боевых **роботов**

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Передачи об играх и игровой культуре

Новое видео:
War Thunder
Outlast
DmC: Devil May Cry
Halo 4: Spartan Ops
God of War: Ascension
Final Fantasy XIV
Star Citizen
Grand Theft Auto 3

Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад: Sins of a Solar Empire, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Resident Evil 2, Syndicate

Большие темы:
Гибель титанов?

Анонсы:
Chaos Reborn
Pier Solar HD
Distance
PixelJunk 1-6
Dynasty Warriors 8
Dreamfall Chapters

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии, происшествия в игровой культуре за истекший месяц и многое другое.

SPECIAL

Репортажи

BioShock Infinite — Кен Левин рассказывает о коллекционном издании игры.
DmC: Devil May Cry — актеры делятся впечатлениями об игре и своих ролях.
Sly Cooper: Thieves in Time — режим, совмещающий работу двух версий игры.
Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist — девелоперы раскрывают детали о том, как создавался комикс по вселенной игры.
The Elder Scrolls Online — разработчики знакомят с тонкостями комиксостроения во вселенной TES.
Watch Dogs — создатели хвастаются возможностями и успехом, а также набирают новых сотрудников.

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа
Aliens: Colonial Marines
Battlefield 3: Aftermath * Crysis 3
DmC: Devil May Cry
Sacred Citadel * The Elder Scrolls 5: Skyrim — Dragonborn

PC
Star Citizen* Starbound

Wii U
LEGO City Undercover

Online
MechWarrior Online

Xbox 360
Gears of War: Judgment

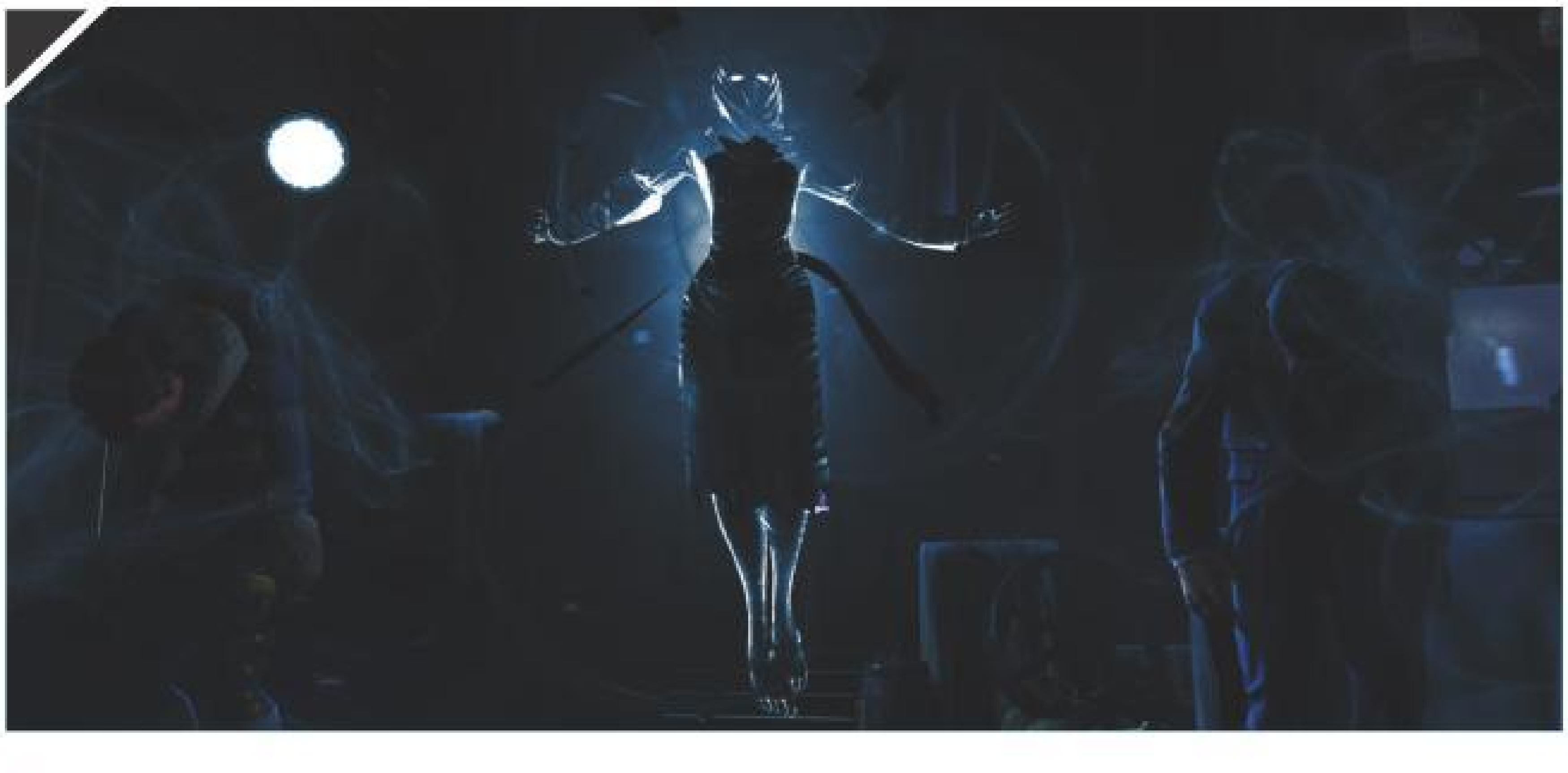
Mobile
Fire Emblem: Awakening

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

10 самых-самых игр про боевых роботов
Легенды игровой индустрии: Freelancer

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Ремейк начальной заставки Another World.
Плохое лечение — машинима по мотивам Team Fortress 2.
Трансформеры в Call of Duty: Black Ops 2.
Веб-сериал Borderlands 2, первая серия.
Пластилиновый Хитмен.
GTA 4: волшебная лошадь сеет хаос и разрушения в Либерти-Сити.
Mortal Kombat против Street Fighter.
Skate: трюки и глюки.
The Legend of Zelda: Ocarina of Time — музыкальная тема из игры, сыгранная на настоящей окарине.



BioShock Infinite

Реклама

Ещё ниже цена печати – ещё больше страниц.
Всегда отличное качество печати HP.

HP Deskjet Ink Advantage**

Новое поколение принтеров для доступной печати.

hp.com/ru/printmoreforless

©2012 Hewlett-Packard Development Company, L.P. *По сравнению с другими струйными картриджами HP. На основе результатов опубликованного компанией HP сопоставления ресурса оригинальных картриджей HP 364 / HP 178 и HP 655 с учётом рекомендуемых розничных цен. Фактические цены могут отличаться от указанных. Фактический ресурс зависит от используемого принтера, печатаемых изображений и других факторов. Дополнительную информацию см. на сайте hp.com/go/learnaboutsupplies. Результаты для других картриджей будут отличаться от приведённых на сайте. **Эйч-пи Дескджет Инк Эдвантидж

Подготовил ***Антон Мухатаев***
При участии ***Криса Хоффмэна, Дэмизна Тонга***

НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ

Тренды, веяния, исследования

закулисные интриги игровой индустрии

РОЛЕВАЯ МАЦА

Уход дизайнера Ясуми Мацуно — еще одна плохая новость для Level-5

Более-менее знакомых с японской игровой индустрией уход Ясуми Мацуно вряд ли удивит. Это человек, который любит уходить — или, по крайней мере, уходит часто. Причины всегда были разные, но одно остается неизменным: еще нигде Мацуно не раскрылся в той мере, в какой он способен работать, и в той мере, что заслужил. В **Level-5** он проработал чуть больше года, отметившись RPG **Crimson Shroud** из сборника **Guild01** для 3DS (в Европе каждая составная часть коллекции выходит в виде скачиваемой игры). Объявив о своем уходе, он также заявил, что уже знает, чем будет заниматься дальше, а пока возьмет месячный отдых от игр. А значит, уже сейчас очевидно, что если для кого это и потеря, то в первую очередь для самой Level-5.

МАСТЕР ИНТРИГ

Решение Мацуно объяснимо вне зависимости от того, что он задумал делать дальше, — достаточно посмотреть на отчеты о продажах игр Level-5. Стабильный доход компании приносят интеллектуальный детектив **Professor Layton** и боевой футбол **Inazuma Eleven**. Все остальное расходится провальными даже по японским меркам тиражами. Это касается не только нишевых проектов, рассчитанных на местный рынок, но и игр с перспективами вроде того же хоррора **Time Travelers**. В середине прошлого десятилетия Level-5 называли одной из главных надежд японского игропрома, сейчас же становится понятно, что это далеко не так. Начав расширяться, студия не смогла собрать достаточно одаренных разработчиков, чтобы поддерживать высокое качество всех проектов.

Мацуно смотрелся в этой компании инородно. У него огромный опыт, заслуженное прошлое, и доказывать ему уже ничего не надо было — разве только то, что он по-прежнему что-то умеет. Разработать Crimson Shroud он мог и вне студии, как другие участники компиляции Guild01. Его появление в студии было неожиданным, а вот решение покинуть команду казалось ожидаемым — обычно бывает ровно наоборот. Но для Level-5 он мог стать важнейшим сотрудником, который бы укрепил бы молодость и амбиции компании своими навыками, и сможет ли кто-то еще претендовать на такую роль — непонятно.

В БУДУЩЕМ ВРЕМЕНИ

Для самого Мацуно это очень удачное решение. Во-первых, все обязательства перед руководством Level-5 он выполнил и его бывшие коллеги не смогут критиковать его в том же русле, что сослуживцы из **Square Enix**. Во-вторых, он вовремя ушел если не с тонущего корабля, то с лодки, в которой наметилась пара пробоин. В-третьих, не исключено, что его позвал игрок крупнее, чем Level-5, — например, **Nintendo**.

Вопреки первоначальным опасениям, один из самых влиятельных японских геймдизайнеров не уходит вообще навсегда — иначе это было бы локальной катастрофой не Level-5, а всей японской индустрии. Она срочно нуждается в новых идеях и подходах, и Мацуно вполне подходит на роль человека, который бы смог ее оживить. Все, что ему нужно, — достойный бюджет, талантливые кадры и доверие со стороны издателя. Если в его следующем проекте все это сойдется, то за ним надо будет следить очень внимательно: возвращение Мацуно в большие игры может совпасть с камбэком японских игр как явления. ■

В свое время Мацуно покинул Square Enix из-за проблем со здоровьем, хотя недоброжелатели в студии все время намекали, что дело было в чем-то другом.

Новая игра Мацуно, Crimson Shroud, выходит в декабре в 3DS eShop. Рецензию на нее ищите в следующем номере.

ИГРЫ ЯСУМИ МАЦУНО

OGRE BATTLE: THE MARCH OF THE BLACK QUEEN / TACTICS OGRE: LET US CLING TOGETHER

Свою карьеру Мацуно начал в небольшой компании **Quest**, где он создал серию тактических RPG Ogre Battle, одну из самых влиятельных в своем поджанре. Уже тогда Мацуно показал интерес к политическим интригам: во многом созданные им две игры перекликались с событиями войны в Югославии в 1990-х, приведших к распаду республики. Как и многое другое в творчестве Мацуно, серия и подзаголовки первых двух частей, разработанных под его руководством, названы в честь одноименных песен группы Queen.

FINAL FANTASY TACTICS / FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Если Ogre Battle была разминкой, то по полной Мацуно разошелся, перейдя со своей командой в Square, где ему поручили разработать стратегическое ответвление Final Fantasy для PS1. Он в одиночку написал сценарий игры и создал мир Ивалис, который фанаты до сих пор считают самым ярким в серии. Большой удачей Final Fantasy Tactics было то, что она вышла вскоре после **Final Fantasy VII**, благодаря этому даже в США и Европе эта специфичная игра разошлась приличным тиражом. Считается, что именно Final Fantasy Tactics познакомила западных игроков с японскими тактическими RPG. Позднее Мацуно участвовал в разработке Final Fantasy Tactics Advance для GBA, но уже в роли продюсера.

VAGRANT STORY

Ближе к концу жизни PlayStation на ней вышла одна из лучших игр поколения, о которой незаслуженно забывают. В ней Мацуно отошел от обычных для японских RPG штампов, отказавшись от стандартного развития персонажей и взаимодействия между ними в пользу крафтинга и головоломок. Это была игра не только выдающегося сценария и боевой системы, но и графического стиля — настолько отличительного по меркам PS1, что даже после короткого знакомства Vagrant Story навсегда врезается в память. С чем ей

не повезло, так это со временем выхода — почти одновременно с ней появились **Final Fantasy IX** и **Chrono Cross**.

FINAL FANTASY XII

Самая противоречивая часть серии, впервые отказавшейся от random encounter'ов, получилась такой неспроста. Мацуно возглавлял разработку в самом начале, но вскоре покинул Square, сославшись на неважное здоровье. Доделывали игру уже другие люди, но влияние Мацуно сохранилось во всех аспектах — и в сюжете, и в новой боевой системе, и в персонажах, и, конечно же, в игровом мире Ивалисе. Кто-то говорит, что уход Мацуно разрушил перспективы дальнейшей карьеры, но, как бы то ни было, для него Final Fantasy XII — очень красивое прощание с высокобюджетными проектами. Кстати, дизайнер в итоге засветился не только в титрах, но и в игре. Одного из боссов назвали Yazmat (Yiazmat в английской версии) — по первым буквам имени и фамилии.

MADWORLD

Самой жестокой игре Wii повезло со сценаристом. Несколькими штрихами Мацуно создал мир с историей, о которой хотелось бы услышать больше, чем позволила MadWorld. Выведя ее за рамки очевидных влияний, он не забыл о специфике экшен-игр и не стал перегружать игрока лишним, поставив лишь один вопрос: почему в одних случаях насилие воспринимают спокойно, а в других ему резко противятся?

МУСОРА НА ВЗВОДЕ

Понижение кредитного рейтинга Sony — еще не приговор компании

Последние несколько месяцев в рубрике «Не одной строкой» много говорилось о том, как плохи дела **Sony**, хотя формальных поводов для этого было немного. Теперь же важный повод появился: авторитетное рейтинговое агентство **Fitch** стало первым из «большой тройки», понизившим рейтинг Sony до «мусорного» (спекулятивного) уровня — с BBB— до BB—. Говоря языком простых смертных, это означает, что специалисты больше не рассматривают Sony как компанию, в которую можно без опасений вкладывать деньги, и опасаются, что в долгосрочной перспективе у нее могут возникнуть проблемы с долгами. Одновременно у Fitch сильно упал рейтинг **Panasonic**, тем самым показывая, как сильно растеряли свои позиции японские компании по сравнению с корейскими **Samsung** и **LG**. Хотя нас прежде всего интересуют видеоигры, следует понимать, что по PlayStation бьет убыточное производство телевизоров, с которым Sony надо срочно что-то решать, а иначе долгосрочные прогнозы постепенно могут стать краткосрочными.

ИЗДЕРЖКИ

Причин страданий Sony сразу несколько — не все они зависят от самой компании, не со всеми можно справиться одним волевым решением Казуо Хираи. Для начала, все без исключения японские корпорации, ориентированные на западный рынок, страдают от высокого курса йены по отношению к другим валютам. Из-за этого та же Sony теряет очень много денег при конвертации — еще в середине нулевых такого не было, а потому и европейские, и американские рынки приносили гораздо больший доход. Сейчас ситуация иная, и, чтобы хоть как-то оставаться на плаву, большинству японских компаний приходится переходить на внутреннее потребление или хотя бы больше учитывать его особенности — этим активно занимается, например, **Nintendo**, но в случае с Sony это куда сложнее.

Но нельзя во всем обвинять один лишь валютный рынок. Есть и другие проблемы, и в первую очередь то, что компания перестала быть лидером во

ЧЕМ КРЕДИТНЫЕ РЕЙТИНГИ ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ ОЦЕНОК «ИГРОМАНИИ»

Кредитные рейтинги рассчитывают на основе финансовой истории и текущего положения дел в компании. Смысл их в том, чтобы дать понять кредиторам, безопасно ли давать компании займы, насколько высок риск того, что она не расплатится по долгам. Как и рецензии «Игромании», кредитные рейтинги строго субъективны, но если у игры или компании низкий рейтинг, то дела с ней лучше все равно не иметь. В мире самыми авторитетными независимыми рейтинговыми агентствами считаются Fitch, Moody's и Standard & Poor's. Самый высокий рейтинг — AAA, за ним следуют AA+, AA, AA—, A+, A, A—, BBB+, BBB и так далее. Рейтинг Sony упал ниже отметки BBB— до BB—, сразу на три пункта. Это означает, что теперь долговые бумаги компании считаются спекулятивными, то есть рейтинговое агентство высказывает опасения по поводу финансовых дел в компании и не считает, что вложения в компанию безопасны на 100%.

О ФИНАНСОВОМ ПОЛОЖЕНИИ КОНКУРЕНТОВ

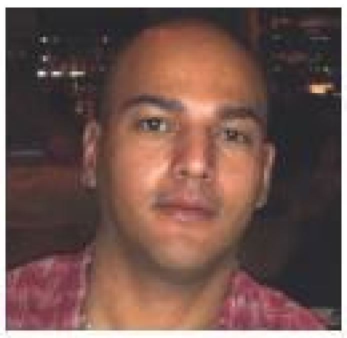
О том, как дела у Sony, можно понять, хотя бы посмотрев, как себя чувствуют ее основные конкуренты на консольном рынке. Тут все не так однозначно. Кредитный рейтинг Microsoft остается на высшей отметке AAA: империя Билла Гейтса входит в четверку американских компаний, показатели которых находятся на таком высоком уровне. Не помешали даже потери по итогам прошедшего квартала — ведь по годовым отчетам Microsoft все равно остается в плюсе. Чего не скажешь о Nintendo, которая вслед за Microsoft тоже начала терять деньги, только уже не по квартальным, а по годовым отчетам. Но ее кредитный рейтинг все равно остается очень высоким — AA+. Такой же, между прочим, выставляют правительствам США и Китая. Рейтинг России, кстати, находится на среднем уровне — BBB.

Еще Nintendo заметно обгоняет Sony по рыночной капитализации (общей цене всех акций): около $17 млрд у Nintendo, около $10 млрд — у Sony. Это не самая лучшая статистика, учитывая, что у Sony кроме консольного есть и множество других подразделений. Понятное дело, что по сравнению с Microsoft обе компании выглядят как разменная монета: капитализация редмондской корпорации примерно в 8 раз выше Nintendo и Sony, вместе взятых. Но по одному показателю Nintendo выигрывает — это динамика курса акций. Со времен E3 цена на акции Sony упала на 21% (17% от этого числа приходятся на октябрь), акций Microsoft — на 5%, а Nintendo, напротив, показала рост на 8%. Но за последние несколько лет ценные бумаги компании подешевели в несколько раз, так что если это и отыгрыш, то незначительный.

Еще один важный, неучтенный момент — это то, как работают разные подразделения Sony и Microsoft. Microsoft в основном зарабатывает деньги за счет операционной системы Windows и пакета Office, а консольный отдел регулярно сообщает об убытках, в то время как у Sony все наоборот: игры дают прибыль, а телевизоры нет. Но Microsoft может и дальше позволять себе терять деньги на Xbox, так как это достаточно большая компания, считающая видеоигры долговременным вложением, а Sony время начинает потихоньку поджимать. Компании срочно требуется перестройка, которую и затеял Казуо Хираи.

всех отраслях, где она им когда-то была. Sony всегда ассоциировалась с инновациями, с такими продуктами, как плееры Walkman, телевизоры Bravia, консоли PlayStation, в конце концов. Сейчас же, по сути, нет ни одного сектора рынка, где Sony занимала бы первое место или хотя бы уверенно претендовала на лидерство. А новые рынки она открывать не стремится, вместо этого предпочитая показательные выступления вроде выпуска странной серии планшетных компьютеров, провалившихся в продажах, или же полностью нишевых продуктов — таких как трехмерный визор со странным названием HMZ-T1. Ни одну из этих идей Sony до конца не довела, из-за чего она в том числе постоянно и терпит убытки.

Считается, что Казуо Хираи должен провести в Sony чистку и полностью сменить курс компании.



«О крупных проблемах в Sony пока рано говорить, но это повод для руководства компании задуматься. Пока еще на нее не будет сильного давления из-за долгов, но если Sony не предпримет действенные меры и не займется полной реструктуризацией своих подразделений, то проблемы могут начаться. Кредиторы должны на деле почувствовать, что положение в компании налаживается, и чем быстрее они смогут в этом убедиться — тем лучше. Еще одной важной составляющей этого переходного периода для Sony станет то, сможет ли компания поменяться таким образом, чтобы не пострадали доходные подразделения. К ним относится в том числе и игровое».
— Дэмиан Тонг, аналитик Macquarie Securities

ПУТЬ ВПЕРЕД

Казалось бы, все у Sony совсем плохо: и цена на акции находится на рекордно низком за несколько десятков лет уровне, и убытки никак не получается остановить, а тут еще и первое независимое агентство осмелилось сказать, что в будущем появилась теоретическая вероятность банкротства. Тем не менее все еще можно успеть повернуть. Для этого хватит мудрых решений руководства, направленных на то, чтобы убрать особо уязвимые места. По крайней мере, на словах Казуо Хираи это понимает, говоря, что сосредотачиваться будет первым делом на игровом, цифровом и мобильном подразделениях — самых, по его мнению, перспективных. Так оно и есть, вопрос только в том, успеет ли он сделать то, что задумал, и насколько качественно проведет реформы внутри компании. Его работа в Sony Computer Entertainment говорит о том, что Хираи явно знает, что делает, но вытащить PS3 и PSP с аутсайдерских позиций он так и не успел.

А игрокам нужно понимать, что для них все может обернуться очень неожиданным образом. Представим себе пессимистичный и пока далекий от реальности сценарий: убытки растут, инвесторы теряют доверие, Казуо Хираи не справляется с валом проблем, японская экономика страдает от кризиса, Sony приближается к фактическому банкротству. Даже если все будет так плохо (а так плохо будет вряд ли), то это может говорить о том, что бренд PlayStation — очень популярный и востребованный — кому-то продадут. Спрос на него будет большой, а покупателем станет наверняка один из гигантов вроде **Google**. Раз так, то платформы, любимые многими, останутся с нами, и нельзя исключать, что при новом начальстве все станет только лучше. Такого почти наверняка не произойдет, но совсем другое дело — то, что вернуть себе лидерство или пусть даже обогнать одного из главных конкурентов на игровом рынке Sony в ближайшее время точно не сможет, и это, впрочем, не помешает на ее платформах выходить замечательным играм — пусть и в меньшем количестве. ■

Говард Стрингер проработал гендиректором Sony пятнадцать лет. При нем компания пережила конец своего расцвета, после чего начался упадок.

В последнее время Sony делала ошибочные ставки. Так, расчет на стереоскопическое 3D, популярность которого быстро пошла вниз, явно не сыграл.

СТАНОК ЗАРЖАВЕЛ

Гибель Nintendo Power доказывает, что специализированная печатная пресса станет нишевой. И это замечательно.

В 2012 году выходит последний номер культового американского журнала Nintendo Power — платформодержатель не продлевает лицензию на него, а владеющее им издательство **Future Publishing** и вовсе закрывает. Фанатами этого глянца были, кажется, вообще все разработчики и издатели в мире: когда информация о гибели журнала просочилась в Facebook, грустных сообщений там было столько, что со стороны казалось, будто бы хоронят северокорейского вождя.

Какое же значение это имеет для России? Очень даже принципиальное. Nintendo Power был одним из первых специализированных журналов о видеоиграх, и его 24 года жизни прекрасно описывают, что все это время происходило с отраслью во всем мире, а не только в Штатах. Уже сейчас совершенно ясно, что печатному формату в прежнем виде жить осталось недолго, поэтому остается открытым вопрос, а как вообще издания могут адаптироваться под новую реальность? Выхода видится всего два: либо журнал полностью уходит за своими читателями в цифровой формат, либо работает на нишевую, но преданную аудиторию. Есть и третий вариант, для особых случаев — оставаться в мейнстриме за счет завоеванной раньше популярности и постоянного потока эксклюзивов, — но такое, как показывает практика, не вечно, рано или поздно приходится как-то меняться вместе с рынком.

ОДИН НА ОДИН

Реальность беспощадна к печатным изданиям: тиражи падают, многие из них теряют хватку и закрываются. При таком раскладе кажется разумным затянуть пояс и действовать экономнее, но не все владельцы оказываются на это способны. Из-за того, что многие из них по-прежнему живут в прошлом и не приспосабливаются к новым реалиям, а то и вовсе предоставляют интернетоподобный контент, адаптироваться не получается. Остается либо найти нового покупателя и получить доход хотя бы с той части, что осталась от бренда, либо вовсе перестать выпускать журнал. Не помогает и то, что сам по себе консервативный подход к выпуску изданий зачастую предрасполагает к тому, что вовремя очнуться успевают не все и приходится немедленно чем-то жертвовать.

В случае с Nintendo Power и схожими закрытиями, случившимися в этом году, эти жертвы проявились не сразу. Первый выпуск журнала появился летом 1988 года, тогда выпускать его взялась сама **Nintendo**, изменив формат другого своего СМИ — бесплатного почтового приложения Nintendo Fun Club. Как это обычно тогда было, основными темами выпусков были не новости или рецензии, а советы по прохождению и тактике в играх. Также начиналась и российская пресса — вспомните хотя бы историю «Игромании». Это была совсем другая эра: ни о каком интернете речи еще не шло, а потому тираж в несколько миллионов никого не удивлял, как и то, что платформодержателю он приносил не только стабильную прибыль, но и множество верных фанатов. Рекламные акции тех времен поражали воображение: так, в девяностых каждому новому подписчику Nintendo Power предлагали игру в подарок сначала для NES, а потом и SNES.

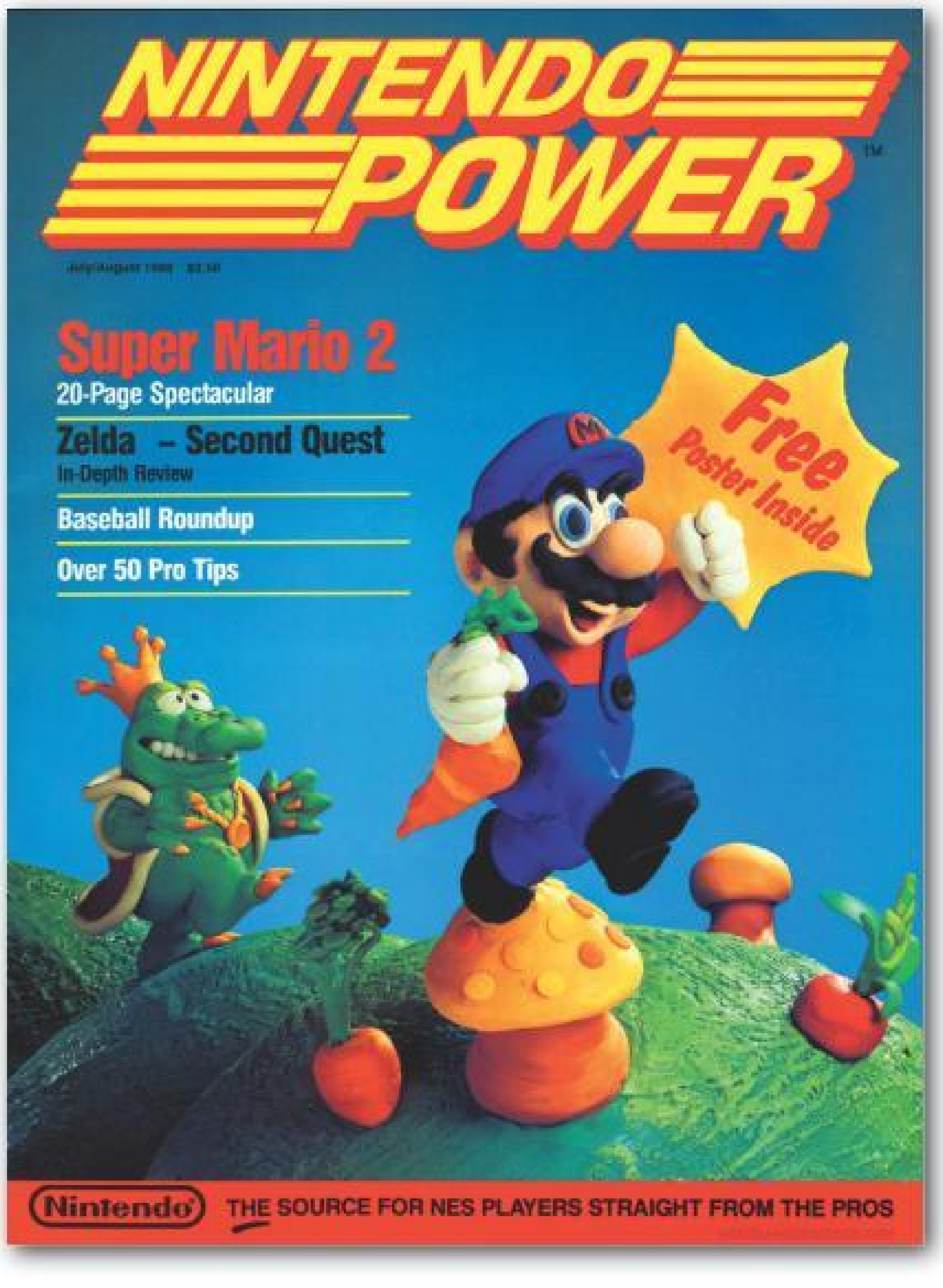
С возникновением консольных войн конкуренция стала еще острее, и журналы постепенно начали уходить от многостраничных прохождений в более новостной формат. С распространением интернета надобность в них и вовсе начала пропадать — игрокам стало важнее знать, какие игры выбрать из всего многообразия. Но и эту роль на себя постепенно взяла Сеть: для большинства оперативность стала принципиальнее качества, хотя были и те, кто смогли удержать массовую аудиторию за счет личностей, мнение которых интересовало всех без исключения — даже когда оно было неординарным. Или опаздывало на месяц.

Future Publishing выпускает более десятка журналов, так или иначе связанных с видеоиграми.

ПЕРЕСТРОЙКА

В 2012 году стало как никогда ясно, что в ближайшие несколько лет рынок печатной игровой прессы серьезно изменится. Игнорировать то, что на одном поле становится тесно сетевым и классическим изданиям, больше не представляется возможным. Законы рынка говорят о том, что выживут только сильнейшие (сейчас на рынке слабых уже, в общем-то, и не осталось). В последнее время складывается впечатление, что у журналов силы стремительно иссякают: издания, чье положение выглядело непотопляемым еще пару десятков месяцев назад, сегодня уходят на покой. Особенно страдают те, кто так и не смог хотя бы частично перейти в электронный формат — в виде сайта, который работает как дополнение (и самостоятельное СМИ одновременно), в виде приложения для планшетов или в виде цифрового сервиса. Поэтому «Игромания» занялась и первым, и вторым, и третьим.

Редкие исключения остаются, но что с ними будет через несколько лет — сказать сложно. Сейчас тот же американский Game Informer чувствует себя как никогда замечательно: число подписчиков достигло шести миллионов, благодаря чему он вошел в тройку американских



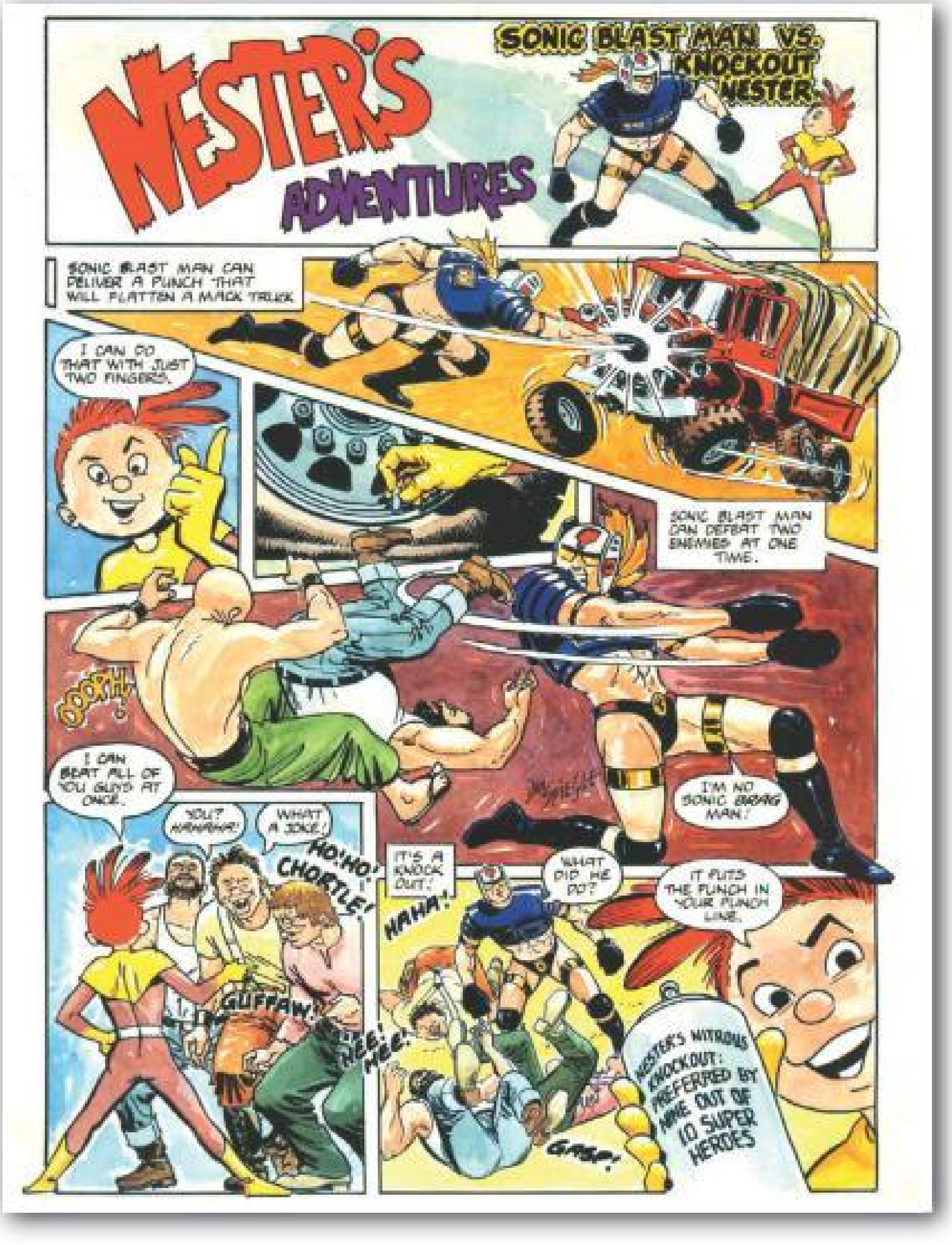
Первый номер Nintendo Power был посвящен Super Mario Bros. 2 — тогда в США еще мало кто знал, что это лишь переделка игры Doki Doki Panic, а не полноценное продолжение.

«Нет ничего удивительного в том, что во всем мире ситуация с игровой прессой во многом похожа. Хотя многие издания по-прежнему чувствуют себя неплохо, отток читателей от печатных СМИ в онлайн чувствуется. Особенно больно это ударяет по изданиям, специализирующимся на определенных платформах. Если вы обратите внимание, то мы далеко не первый журнал о Nintendo, который закрывается в этом году. То же самое касается и журналов, которыми владеют другие компании. Я не могу комментировать причины того, почему они отказываются продлевать контракты, но замечу, что во многих случаях все лежит на поверхности». — Крис Хоффмен, главный редактор Nintendo Power

печатных изданий по постоянной читательской базе. Во многом это стало возможно за счет розничной сети GameSpot, которая в Штатах очень популярна и где клиенты легко подписываются на журнал по выгодной цене. Но если представить, что все предсказания о смерти ретейла — чистая правда, то вполне вероятно, что и эта схема рано или поздно начнет давать сбои.

Как бы то ни было, для большинства читателей перемены точно будут к лучшему. Как и в самих видеоиграх, в среде журналов, которые о них пишут, не останется «перевалочных пунктов» — выживут только издания, хорошо понимающие свою аудиторию, которая готова платить за особый подход, и основной мейнстрим, существующий за счет того, что рассчитан на достаточно большую аудиторию, позволяющую долго держаться даже при массовом оттоке читателей. Вместе с закрытиями, увольнениями, реструктуризациями, перестановками и другими оздоровительными процессами непременно последует увеличение качества — и это актуально не только для западной, но и для российской прессы. ■

В декабре 2007 года журнал стал издаваться по лицензии в Future Publishing. Это был первый признак того, что платформодержателям становится невыгодно содержать официальные печатные СМИ.



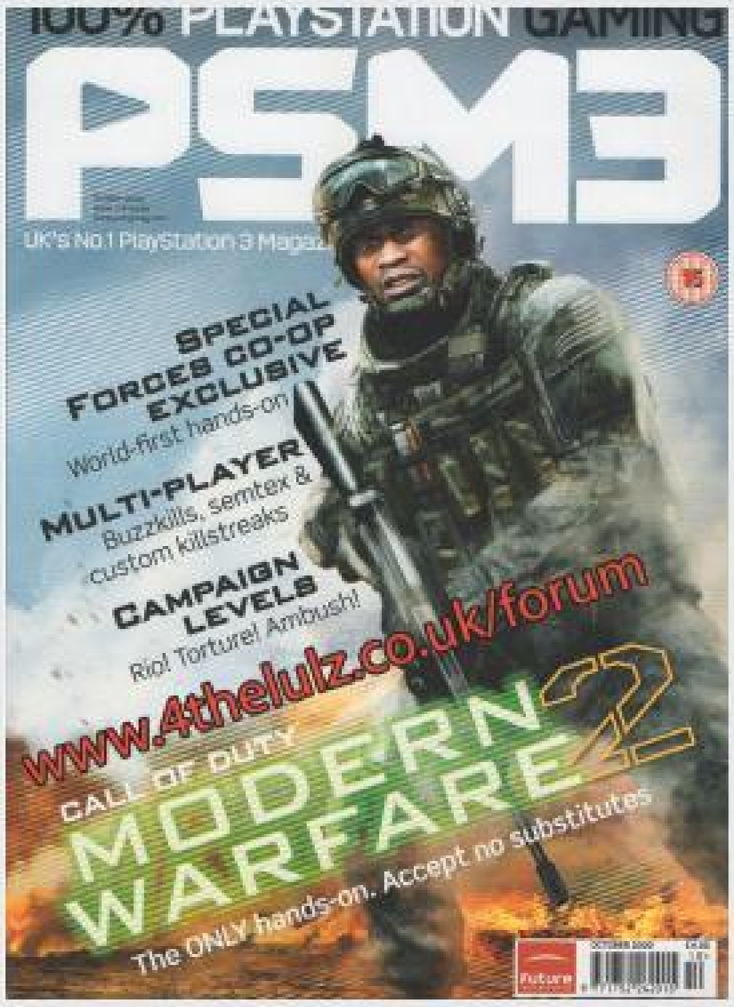
Мальчик Нестер был символом Nintendo Power много лет. Комиксы с ним (чуть ли не первые комиксы о видеоиграх) были частью масштабной консольной войны с SEGA.

В июле 2005 года Nintendo Power впервые претерпел масштабный редизайн. К тому времени местами он уже выглядел слишком ретроградским, да и новый имидж Nintendo обязывал.

ЗВЕНЬЯ ЦЕПИ

Nintendo Power — далеко не первое большое игровое издание, которое прекращает работу в последнее время. Приличная часть уходов с рынка приходится на последние пять лет — за это время закрылся целый ряд довольно известных во всем мире журналов. Если же быть достаточно дотошными, то предшественниками всего этого процесса стали Computer and Video Games и Computer Gaming World, которые перестали выходить в 2004-м и 2006-м соответственно. Лицензированный вариант второго даже издавался в России. Оба журнала впервые появились в 1981 году в Великобритании и США, еще задолго до Nintendo Power. И если закрытие Computer Gaming World можно объяснить кризисом на PC-рынке в середине нулевых, то первый просто полностью ушел в Сеть. Нельзя сказать, что оба сразу пропали насовсем: так, часть редакции Computer Gaming World перекочевала в официальное СМИ Microsoft под лейблом «Games for Windows», просуществовавшее всего пару лет, а Computer and Video Games, полностью перейдя в онлайн, все-таки начали выпускать два раза в месяц специальное издание CVG Presents, которое, впрочем, тоже прожило недолго.

Вслед за ними наступил длительный перерыв, продлившийся вплоть до 2011 года. Но прежде чем мы перейдем к относительно недавним случаям, нужно заметить и то, что параллельно с Computer Gaming World и Computer and Video Games объявили о закрытии два других издания — британский и американский Official PlayStation Magazine, аналог которых также появлялся и в России. В Sony уже тогда начали понимать, что переход в онлайн неизбежен, и не стали долго держать пусть и довольно прибыльные, но бесперспективные СМИ, сохранив лишь одно. Спустя пять лет, в конце 2011 года, перестал выпускаться известный GamePro, который перед этим успел даже посуществовать в качестве ежеквартального издания. В уходящем же году распустили сразу несколько журналов — кроме Nintendo Power, это Xbox World, PSM3, PlayStation: The Official Magazine и NGamer. Всех их объединяет то, что они посвящались консолям какой-то одной из трех компаний. Это подтверждает подозрение, что эра таких журналов уж точно в прошлом.



ЧТО? Новая необычная ипостась Данте

ГДЕ? Офис «1С-СофтКлаб», шесть часов наедине с игрой

Жанр Слэшер

Издатель Capcom

Издатель в России 1С-СофтКлаб

Разработчик Ninja Theory

Платформы Xbox 360, PS3, PC

Дата выхода 15 января 2013 года

Илья Янович

ПЛАЧУЩИЙ УБИЙЦА

Обрывочная информация о том, что новую часть **Devil May Cry** делают в Кембридже, Данте теперь похож на персонажа книг Стефани Майер, а все герои теперь не только дерутся, но и грязно кроют друг друга «факами», просочилась в интернет за четыре месяца до официального анонса, но ее почти не восприняли всерьез.

Поэтому после анонса игры на Tokyo Game Show 2010 даже самый последний видеоигровой блогер обязательно написал много неприятных строк о том, как все с игрой грустно. Авторы даже жаловались на то, что получали письма с угрозами, но странное дело: за два с половиной года Данте не перестал вести себя как задиристый подросток, а скепсиса даже среди самых отчаянных поклонников серии заметно поубавилось.

Действительно, довольно сложно понять, сработает ли такой дерзкий перезапуск, пока сам не поиграешь и не разберешься. Мы поиграли — прошли десять глав, ровно половину. И, пока до релиза остается еще несколько недель, делимся впечатлениями с вами.

Скупая мужская слеза

Devil May Cry всегда был во многом экспортной игрой. Там были большие мечи, характерные прически, красивые костюмы, визионерские ролики и много других известных японских штук, но авторы никогда и ни в чем не перегибали палку, тем самым никогда не отворачиваясь от западной аудитории. Но в современных реалиях, когда японские игры больше не составляют 90% от всего самого интересного на полках видеоигровых магазинов, такие полумеры не работают. И несмотря на то, что команда продюсеров и дизайнеров Capcom внимательно следит за боевой системой, весь стиль и сюжет **DmC: Devil May Cry** придумала **Ninja Theory**, дебютировавшая в 2007 году с эффектным (и потрясающе недооцененным) слэшером **Heavenly Sword**. Новые разработчики полностью переписали всю историю и предысторию Данте, и помог им в этом старый друг Алекс Гарленд, который сочинил **Enslaved: Odyssey to the West**, работает в кино и обладает, кажется, идеальным чувством нарративного ритма.

DmC — совершенно прозападная игра, и дело тут не только в перерисованных картинках. Весь сценарий и характер повествования тут построены по западным учебникам, и ради этого в легенду внесли несколько важных правок. Данте, горячий борец с демонами, все еще полукровка, но его мать из простого человека превратилась в небесного ангела. Отец, великий Спарда, впрочем, так и остался генералом армии демонов, предавшим своего властелина ради большой любви.

Таким образом, ничего человеческого в крови Данте нет, все бренное людское он почерпнул, кажется, из канала MTV двадцатилетней давности, а также из стереотипной американской старшей школы. Он общается как невоспитанный подросток, спит до обеда, ходит по дому без трусов и разбрасывает вещи где попало.

Несмотря на то, что от стартовой заставки до первого же здоровенного босса тут проходит около пяти минут, в Devil May Cry впервые есть какая-то экспозиция, вам сразу же пояс-

От пистолетов Данте попрежнему не слишком много пользы. Но они, конечно, крутые.

Не знаем, чем герой бьет больнее — раскаленными кулаками или военными берцами.

Охотник на демонов в игре почему-то неуловимо напоминает приматов мезозойской эпохи.

нят расстановку сил, никто не заставит извлекать детали предыстории из диалогов по крупицам вплоть до конца игры. Данте — несносный прожигатель жизни, который иногда убивает каких-нибудь монстров, материализуясь в альтернативном мире, застланном пеленой. Вергилий, брат-близнец Данте, из врага превратился в рассудительного наставника, содержащего небольшую организацию по борьбе с демонами. В качестве помощницы выступает не буйная девка на мотоцикле, а депрессивная девочка-гот с ночными кошмарами. Наконец, абсолютное зло тут — не бесформенное чудовище, а сатана в обличье плотного мужчины с блестящими погонами, который говорит и выглядит как банановый революционер, сидит в офисе на верхушке высотки и подавляет жизненную энергию людей через газированный напиток, описанный тут как «жидкая лоботомия».

Слезами горю не поможешь

Странно, но, так сильно мутировав внешне, Devil May Cry не так уж сильно изменился внутри. Конечно, драки тут совсем другие: меч Данте больше не такой всемогущий, а дополнительное оружие герой получает в самом начале игры. От отца ему достается демоническая кувалда, которая хороша против крупных и крепких противников, но, размахиваясь ей, легко пропустить вражескую атаку. Мать же оставила Данте в наследство какую-то причудливую божественную секиру, которая эффективна против большого скопления врагов. Причем, чтобы переключаться между оружием, совершенно не нужно лезть в какие-то меню: зажимаете один курок на геймпаде — деретесь кувалдой, зажимаете другой — активируете косу, не зажимаете ничего — бьете мечом. Кроме того, в одном режиме Данте может притягивать к себе врагов, а в другом, наоборот, подтягиваться к ним. В общем, все стало в два раза быстрее, хотя управление поначалу может показаться перегруженным.

Приемы, комбо, прокачка… в DmC все новое, но суть сражений осталась прежней: игра не про то, как вы прорываетесь от точки А в точку Б, а про то, как вы с шиком, блеском и напускным пижонством разрываете всех на части. Как можно быстрее, как можно красивее и как можно круче.

■■■

Мы не пишем вердикты, не пройдя игру до конца, но в этот раз, если честно, несколько раз били себя по рукам, чтобы не скатиться к рецензионному тону и пересказу мельчайших подробностей обо всем увиденном. Это хороший знак.

Главное, о чем мы вам хотели бы сейчас сообщить: DmC — хорошая игра. Насколько хорошая — узнаем через месяц, но если вы последние два с половиной года провели за тем, что сочиняли обидные эпитеты к прическе Данте, то можете выдохнуть спокойно. Самое страшное уже позади. ■

Будем ждать?

Другой по форме и стилю, но старый по сути Devil May Cry. Понятнее, проще, быстрее, но все так же круто.

Процент готовности: 99%

TOMB RAIDER

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ
Square Enix
РАЗРАБОТЧИК
Crystal Dynamics
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА
5 марта 2013 года

ЧТО?
ЛАРА, КОТОРАЯ ПЕРЕСТАЛА БЫТЬ СУПЕРГЕРОИНЕЙ И СТАЛА ПРОСТО ЧЕЛОВЕКОМ, ОКАЗАВШИМСЯ В ОЧЕНЬ СЛОЖНОЙ СИТУАЦИИ
ГДЕ?
ЛОНДОН, ОФИС SQUARE ENIX

ТАЙНЫ ОСТРОВНОЙ БОГИНИ

Сплетенная из оленьей жилы тетива натянута до предела — в момент, когда Лара наводит стрелу на цель, кажется, что жила вот-вот треснет. Выглядывая из укрытия, девушка целится в жертву, чтобы убить ее, — иначе погибнет сама. Стрела уносится в свободном полете, прямо в шею жертвы. Олень падает на землю, смертельно раненный. Пока он бьется в конвульсиях, Лара подходит ближе, бросает свой первобытный лук и встает перед оленем на колени. Она извиняется перед животным, плачет, но потом голод берет свое и девушка освежевывает зверя наконечником стрелы, чтобы поесть сырого мяса.

Авторы не скрывают, что важнейшим источником вдохновения для игры стал британский хоррор «Спуск».

Замок людоеда

Как и многие другие сцены в игре, этот жуткий, но реалистичный эпизод лишний раз подчеркивает, что Лара — юная, воспитанная на западной культуре девушка. Ни разу в жизни она не охотилась, не дралась и никогда не голодала — на таинственном острове, где она очутилась, ей придется по настоящему сражаться за свою жизнь.

В офисе Square Enix мы провели за игрой больше трех часов, а потом еще несколько часов общались с разработчиками, выясняя у них детали грядущего «перезапуска» серии. Собственно, до релиза какой-то радикально новой информации по игре, скорее всего, уже не появится. У вас есть уникальная возможность погрузиться с нами в опасный и одновременно чарующий мир очень странного острова, а заодно разобраться, какие козыри есть в копилке у грядущего Tomb Raider.

Лара оказалась оторвана от своей команды после кораблекрушения, пробиралась сквозь заселенные аборигенами-каннибалами подземелья, ела сырую оленину, дралась с волками, пресекла попытку изнасилования и, наконец, сама убила человека.

Девушка не одна (на берег ее выбросило вместе с друзьями-исследователями), но действовать ей предстоит в одиночку. Демонстрация началась с локации, которую показали еще на E3 2010, с нее как раз стартует игра. Лара в своей каюте на борту корабля Endurance («Выдержка»). Команда археологов плывет к острову, надеясь разгадать тайну царицы Химико. Лара занята чтением, когда корабль сотрясает взрыв. Каюты стремительно заливает водой, и девушка начинает тонуть — от страшной смерти ее спасает наставник, британец по имени Рот. Впрочем, помощь приходит слишком поздно: корабль разваливается на части, а Лара оказывается в открытом море.

В себя она приходит на берегу. Вокруг — обломки судов (от галеонов семнадцатого века до военных катеров 1940-х), раскиданные вдоль всего скалистого побережья. Лара открывает глаза и видит своих друзей — Сэм (это девушка; полное имя, вероятно, Саманта), Рота, Уитмена. Она уже открывает рот, чтобы позвать их, но тут вдруг кто-то бьет ее по голове сзади. Лара снова теряет сознание.

Во второй раз героиня приходит в себя и обнаруживает, что подвешена вниз головой. Чьи-то цепкие руки тянут ее под свод пещеры, вглубь сумрачного убежища людоеда. Повсюду валяются чьи-то черепа и кости — либо тут когда-то была гробница, либо похититель Лары успел утащить в свою мрачную обитель не одну сотню людей.

Лара висит вверх тормашками, и только в этот момент разработчики передают нам управление героиней. Под нашим чутким руководством Лара извивается словно змея и пытается поджечь висящий рядом труп. От факела огонь перекидывается на тело, а оттуда — на канат, обвитый вокруг ног Лары. Веревка сгорает, девушка больно падает на пол, сразу же пропарывая бедро острой костью, валяющейся на полу. Чтобы вытащить ее, нам придется остервенело долбить по кнопке — двумя короткими quick-time events разработчики задают настрой игры. Жестокая, реалистичная — и поначалу с минимальным участием игрока.

Боевое крещение

Немного отойдя от боли, Лара устремляется к выходу, а за ней в этот момент гонится звероподобный хозяин пещеры, который, кажется, успел распять одного из ее товарищей. Лара еле передвигает ногами, зажимая рану, из последних сил перепрыгивает через препятствия и протискивается сквозь сужающиеся своды. Несмотря на то, что все это время мы лишь слегка наклоняем стики геймпада вперед, эпизоды

В этом фильме тоже рассказывается история взросления девушки (вернее, восстановления после психической травмы). В программе терапии — исследование пещер, убийство зомби и убийство вероломных подружек.

получились очень напряженными, а местами откровенно страшными. Секрет, разумеется, в постановке. Происходящее на экране захватывает, и не сразу обращаешь внимание на то, что, по сути, смотришь кино, а не играешь в игру.

Дальнейшая навигация и перемещения по уровню выполнены в том же стиле, что и в классическом **Tomb Raider**: вы много прыгаете с уступа на уступ, бегаете и карабкаетесь. На открытых уровнях можно самому выбрать, как пройти от одной точки к другой, в пещерах же придется четко следовать воле сценаристов.

Первый пазл оказывается предсказуемо легким. Выход из пещеры находится на другом берегу подземной реки, но он завален мусором (среди арматуры, камней и деревяшек лежат и снаряды Второй мировой). Лара достает факел, чтобы поджечь всю кучу, но струя воды, бьющая со свода пещеры, гасит огонь. Исхитрившись, мы поджигаем плывущий по реке мусор — и когда горящая деревяшка доплывает до снарядов, завал взрывается, заодно устраивая локальное землетрясение.

Пока с потолка летят камни, а своды пещеры ходят ходуном, практически сминая Лару, девушка бежит к выходу, заодно спасаясь от неожиданно появившегося похитителя. На этот раз он настигает героиню, хватает ее за ногу, вдвоем они падают, Лара ползет к выходу, и тут злодея размазывает под тоннами обрушившейся скальной породы. Лара вырывается на свободу — израненная, уставшая, но все-таки живая и уже начавшая приспосабливаться к жестокому миру.

Перед тем как отправиться на поиски друзей, героиня должна найти убежище. Примерно догадываясь, где могут находиться ее товарищи, Лара отыскивает рацию, но на призывы о помощи никто не отвечает. Вот-вот начнется гроза. Где-то в чаще девушка находит одиноко горящий костер, подбрасывает сучьев в огонь, согревается и решает переждать бурю здесь, у спасительного огня.

Пропавшая экспедиция

Костры играют ключевую роль в мире игры — именно возле них Лара восстанавливает силы, получает новые умения и прокачивает оружие. Кроме того, именно при помощи костров в Tomb Raider реализовано мгновенное перемещение по острову. Однажды разведя огонь, вы всегда сможете к нему вернуться из любой части карты. Здесь же героиня ведет дневник, посвящая игрока в детали сюжета, и иногда просматривает видео на портативном плеере — о том, как она плыла на Endurance (видео сняла ее подруга Сэм).

Два ролика-воспоминания, которые продемонстрировали нам на мероприятии, показывают суматоху посадки на корабль. Экспедиция, в которой участвует Лара, — это еще и ТВ-шоу, с небольшой командой операторов и ведущим Уитменом, трусом и неумехой. Сам он не в состоянии решить и малейшей проблемы, зато любит поспорить и отстаивать свое мнение; как намекают Square, проблемы экспедиции во многом связаны с этим недотепой. По мере исследования острова Лара находит дневники — Уильяма, Сэм, таинственного Матиаса и даже древних обитателей острова, средневековых моряков и подданных царицы Химико.

Когда гроза проходит, Лара сталкивается со второй проблемой — голодом. После короткого исследования чащи она находит примитивный лук и начинает охоту за дичью. Первая локация наполнена безобидными зверушками, кроликами и оленями. Каждая освежеванная тушка добавляет очков единственному игровому ресурсу Salvage («Находки»). Пользоваться луком несложно, правила очень просты: натяжение тетивы регулируется триггером, стрелы летят по дуге, попадание в голову смертельно.

Владычица морей

Спустя час игры становится более понятен сюжет, а главное — наконец-то появляется ощущение обещанного разработчиками сендбокса. Вместе с Ротом и Уитменом Лара отправляется на поиски Сэма. Как выясняется, царица Химико приходится Сэм (невзрачной с виду девушки) дальней родственницей, а жители острова поклоняются ей как богине.

Здесь-то и начинается самое интересное. По легенде, Химико правила островом много столетий назад. Ей были подвластны силы природы, она сама могла насылать бури на проплывающие мимо острова суда. Как считает лидер островитян Матиас, их проблема решается просто: чтобы, наконец, сбежать с проклятого острова, надо всего лишь принести Сэм в жертву Химико — тогда богиня смилостивится и опустит своих пленников на волю. С этого момента становится понятен расклад сил. Лара вместе со своей командой противостоит сбившимся в банды островитянам, главным образом состоящих из свирепых русских моряков под предводительством своеобразного религиозного лидера Матиаса. В центре конфликта — несчастная Сэм.

Впервые повстречав Рота на острове, Лара помогает ему отбиться от стаи волков. У Рота есть радиопередатчик, нужно выйти в эфир и дать сигнал SOS. К этому моменту у Лары уже есть три новых предмета: пистолет, томагавк, которым можно раскалывать ящики, а также альпинистский топорик айсбайль, при помощи которого можно карабкаться на вертикальные поверхности. Еще Лара находит старый, но невероятно полезный японский автомат времен Второй мировой — он пригодится, когда мы, забыв о всех тяготах островной жизни, решим перестрелять всех врагов до последнего.

До тех пор пока Лара не нашла автомат и пистолет, игра остается классическим стелсом: вам нужно прятаться от врагов. Их слишком много, они хорошо вооружены, и если попасться им на глаза, то героиня довольно быстро отправится на небеса — разработчики не боятся показывать жестокие анимации гибели. По мере того как Лара становится свидетельницей жестоких разборок местного населения, поведение девушки меняется самым радикальным образом.

Первое убийство человека выглядит еще более пугающе, чем убийство оленя. После позорного бегства Уитмена Лару берут в плен, и мужчина со шрамом на лице, торжественно объявив, что героиня похожа на

Одна из ключевых черт облика Лары — «детскость». Как признался один из дизайнеров, героиню намеренно сделали более «щекастой», чем обычно.

ВСЕ УМРУТ, А Я ОСТАНУСЬ

НОА ХЬЮС, КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР CRYSTAL DYNAMICS, РАССКАЗЫВАЕТ О ПРОБЛЕМАХ ВЗРОСЛЕНИЯ БУДУЩЕЙ РАСХИТИТЕЛЬНИЦЫ ГРОБНИЦ

На наш взгляд, Лара взрослеет слишком быстро. Только что убивала зайчиков, потом уже оленя, а через миг — человека. Вопрос вот какой: она вообще сможет остановиться? Не станет ли следующим шагом убийство простых людей ради своей выгоды?

Этот вопрос мы задавали сами себе много раз. Я считаю, что Лара — героиня. А вот если вы спросите Тоби (Тоби Гарда, автора оригинального образа Лары), то он скажет, что Лара — антигероиня. Она грабительница и убийца. Да, она совершает подвиги, но не в привычном понимании этого слова, она собой не жертвует.

Нам интересна эта теневая сторона ее натуры, и в игре мы, безусловно, хотим показать и ее. Нам обязательно нужно было наполнить действия девушки понятной, жизненной логикой — именно поэтому у нас такое долгое вступление, раскрывающее характер и мотивы юной Лары. Сначала вы примерно понимаете, что она за человек, а потом окунаетесь в экшен. Да, одна из сильных сторон нашей истории заключается в том, что мы иногда заходим за какие-то моральные рамки или останавливаемся на самой грани, — но лучше сделать из Лары злодейку, чем бесформенный стереотип.

Как мы поняли, вы оправдываете ее действия тем, что у девушки нет выхода: она убивает негодяев, потому что те первые на нее напали. Почему ее жертвы только мужского пола? Почему на острове так много русских?

На самом деле на острове живут отнюдь не только русские. Множество судов было выброшено на берег, люди самых разных наций входят в состав банды Матиаса.

С точки зрения геймплея у Лары масса вариантов действия, но история вполне линейна. Как вам кажется, вы оставляете игрокам достаточно простора?

Всегда приходится чем-то жертвовать. Если сделать повествование полностью нелинейным, игроки сами начнут создавать сюжеты, — а нам нужно рассказать свою историю, привязать вас к героине эмоционально. Если я не сопереживаю персонажу в игре, значит я не заинтересован. В конце концов, мы рассказываем о том, как Лара стала знаменитой расхитительницей гробниц, у нас история о становлении героини — пускать ее на самотек было бы неверно. Надеюсь, мы нашли верный баланс между внятным повествованием и геймплейной свободой.

Когда речь заходит о становлении персонажа, в современной культуре обычно имеется в виду супергерой. Вы считаете Лару супергероиней?

Я считаю, что она обычный человек, реалистичный и приземленный. Супергерои могут быть реалистичными, но все-таки реализм — это не главная их черта. Лара может делать удивительные вещи, но все равно она простой человек.

В демо мы часто натыкались на места, которые нельзя пройти сразу; нужно получить новое умение, чтобы преодолеть препятствие. Возвращаться, впрочем, мало кому интересно — все-таки вперед нас двигает сюжет. Скажите, вы планируете, что игроки будут возвращаться к старым локациям, получив новые возможности, или оставляете их лишь для повторных прохождений?

Хороший вопрос. Говоря об общей структуре уровней, я обычно вспоминаю **Uncharted** или **Assassin's Creed**, но для хардкорного геймера могу честно признаться: один из важнейших источников вдохновения нашей игры — это **Zelda**. Ощущение прогресса возникает, когда сперва вы не можете что-то сделать, а потом — получается. Именно поэтому сначала мы заводим Лару в места, где она беспомощна, чтобы потом по ходу сюжета вернуть туда же, уже вооруженной новыми способностями. У нас игра о взрослении Лары, о ее развитии — именно поэтому такие моменты нам драматически важны. Сначала Ларе трудно передвигаться по острову, а потом включается fast travel и она может возвращаться в пройденные места мгновенно. Сперва она сидит у костра слабая, голодная и продрогшая, а возвращается в то же место сильная и смелая. Сначала была буря, а потом — ясное утро. Такие ситуации мы очень ценим.

Не кажется ли вам, что недружелюбное интерактивное окружение становится новым трендом в играх? В Dishonored улицы наводняют крысы, в Devil May Cry дома буквально давят героя.

Конечно. Это вообще примета взросления игр. Ваш враг необязательно должен быть хмурым мужиком или монстром. Враждебный сеттинг — более гибкий с дизайнерской точки зрения инструмент, с его помощью проще контролировать настроение игрока, проще менять ритм.

У вас четыре основных геймплейных мотива: сражения, пазлы, акробатика и драма. Как вы перемешиваете их?

Я бы не стал их разграничивать. Скажем, альпинистские навыки Лары могут помочь ей решить головоломку, а боевая сцена может раскрыть историю. Все элементы взаимосвязаны, один провоцирует другой. А если вам вдруг надоест последовательность, задуманная нашими дизайнерами, — можете отвлечься. Для этого существует открытый мир.

его сестру, обнимает ее, пытается поцеловать и... получает пулю. Как и бегство от людоеда, сцена оформлена в виде QTE, но выглядит на несколько порядков злее и страшнее. После убийства Лару тошнит (игрок в этот момент чувствует себя примерно так же). Но дальше Лара начинает стремительно меняться — она становится жесткой, стремительной и бескомпромиссной. Все следующие жертвы уже не вызывают в ней столь бурных эмоций, лишь в одном из разговоров с Ротом она вдруг разрыдается о том, скольких людей успела отправить на тот свет.

Взросление Лары закреплено в очках опыта, которые она получает за убийства и найденные секреты. Нам показали три ветви умений. Ветка Survivor отвечает за восстановление здоровья и способность находить на локациях больше ценных предметов. Hunter повышает урон от выстрелов, а Brawler награждает новыми боевыми приемами.

Гнев богини

Также прокачке поддаются и предметы экипировки. Если лук и томагавк изменятся незначительно, то пистолет и автомат резко повысят убойную силу. Стоит чуть-чуть порыскать по уровням — и все апгрейды ваши.

С новыми способностями открываются и новые уровни. Так, не найдя альпеншток, Лара не сможет перелезть через стену к алтарю Химико. А если не найти томагавк, то в ближний бой с противниками лучше даже не вступать. В лучших традициях игр с открытым миром исследование уровней открывает новые способности, а способности — новые части уровня. И без того обширный остров таит в себе массу секретов и подземелий, в которых всегда есть чем поживиться. Исследовать окружающее пространство нужно постоянно, иначе дальше просто не пройти. Собственно, перед нами чуть ли не первая игра про Лару, где отважная расхитительница гробниц... действительно расхищает гробницы. Планомерно, раз за разом, извлекая из этого пользу.

Как только девушка запасается достаточным числом апгрейдов, настроение игры и геймплей в очередной раз меняются. Бесшумные убийства, снайперские выстрелы, стрельба из укрытий, перекаты, серии ударов в ближнем бою и обязательные добивания — от былой хрупкой Лары не остается и следа. В тот момент, когда она ворвется в бункер с автоматом наперевес и расстреляет десяток солдат, станет ясно, что в этой игре бояться надо не ей, а ее.

Прорвавшись сквозь островные сооружения, Лара добирается до передатчика, но он оказывается сломан. По рации сообщают, что есть еще один — на самой вершине вышки высотой с небоскреб. Ржавая, неудобная, она явно не приспособлена для альпинистских трюков. Тем не менее Лара забирается на самый верх. На посланный сигнал бедствия немедленно откликается самолет, разыскивающий пропавшую экспедицию, — и новая цель Лары заключается в том, чтобы собрать свою команду и разжечь сигнальные огни.

■■■

Tomb Raider — это современное приключение, где свирепый экшен совмещается с прокачкой, а использование гаджетов перемежается с бескомпромиссными перестрелками. История древнего острова и стереотипные персонажи порой делают игру похожей на перепевку «Кинг-Конга», но энергичный сюжет и оригинальный сеттинг не дают заскучать. Игра постоянно меняет темп, задает новый ритм, к которому приходится подстраиваться, выучивая новые игровые механики. В том отрезке игры, что мы успели посмотреть, все элементы были подогнаны очень хорошо. Поэтому на данном этапе у нас к Tomb Raider остался один серьезный вопрос — сумеет ли она быть столь же динамичной и разнообразной во время тех заданий, которые нам не продемонстрировали. Если да, то за новую Лару можно не волноваться — все у нее будет хорошо. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Реалистичное переосмысление Tomb Raider постепенно оформляется в законченную игру. Помимо обновленной Лары и открытого мира, вас ждет оригинальный сюжет, завязанный вокруг проклятия мистической островной царицы.

% ГОТОВНОСТИ: 80

В последнее время в играх стало очень много луков. В Dishonored, между прочим, лук тоже был — на стадии концепт-арта.

Razer

Anansi

expert mmo gaming keyboard

Стань Имбой

- Первая в мире клавиатура, разработанная специально для ММО-геймеров
- 7 настраиваемых клавиш-модификаторов для большого пальца
- 5 дополнительных макро-клавиш

Спрашивайте в магазинах:

М.видео www.mvideo.ru | Media Markt www.mediamarkt.ru | DNS www.dns-shop.ru | www.compumir.ru | Юлмарт www.ulmart.ru | ozon.ru www.ozon.ru

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafite

реклама

For gamers. by gamers.™

ru.razerzone.com

Илья Янович

Жанр
GTA

Издатель
Rockstar Games

Разработчик
Rockstar North

Платформы
Xbox 360, PS3

Дата выхода
Март 2013 года

GRAND THEFT AUTO 5

Сендбокс-игры в этом поколении превратились из отдельного жанра во всеобъемлющий тренд, но Grand Theft Auto, как и пять, и десять лет назад, — все еще светило, вокруг которого вращаются планеты. Редакция «Игромании» надеялась вернуться в Вайс-Сити, но разработчики почему-то решили вернуться к Сан-Андреасу, где, может, и не так много пальм, но почти так же ярко и светло.

0 : 14

ВТРОЕМ НА ДЕЛО

В GTA 5, вопреки традициям и немного даже здравому смыслу, три главных героя: Трэвор, Майкл и Франклин, между которыми можно переключаться. Трэвор — это такой местный аналог психопата Линча: лысый, агрессивный и на веществах. Франклин — воришка из городской латиоамериканской шпаны, а еще у них с Трэвором какой-то конфликт. Майкл — суровый и рассудительный мужчина в годах, опытный преступник, который когда-то дал показания против своих друзей, а теперь живет по программе защиты свидетелей, поэтому вдвойне аккуратен на вылазках и усмиряет пылких партнеров. Главная интрига тут, конечно, в том, почему такие разные люди вообще работают сообща.

0 : 39

СФЕРА ПРИМЕНЕНИЯ

Разумеется, удобнее всего втроем накрывать банки, и грабежи — важная тема GTA 5. Односложных миссий практически не будет: если вы вскрыли сейф, то за этим обязательно последует большая перестрелка, потом погоня, а потом, возможно, и чудеса на виражах: Трэвор — пилот, и полетов в игре будет много. Надеемся, у вас не было проблем в Vice City на миссии с вертолетиком.

0 : 55

ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

За мир GTA 5 отвечает знакомая нам всем технология RAGE, которую за последние годы, конечно, напичкали веселыми таблетками (см. Max Payne 3). Это означает не только какой-то неприличный уровень детализации, но и локальные прорывы вообще во всех аспектах симуляции мира. Горожане, наконец, будут жить своей жизнью, свободно перемещаться между разными участками карты, ездить на работу и за покупками за десятки километров от дома. В игре три небольших города вместо одного огромного, их социальные инфраструктуры тесно переплетены, но по духу они совсем разные, прямо как районы Лос-Анджелеса. Работают авторы, неожиданно, не только над сушей, но и над морем.

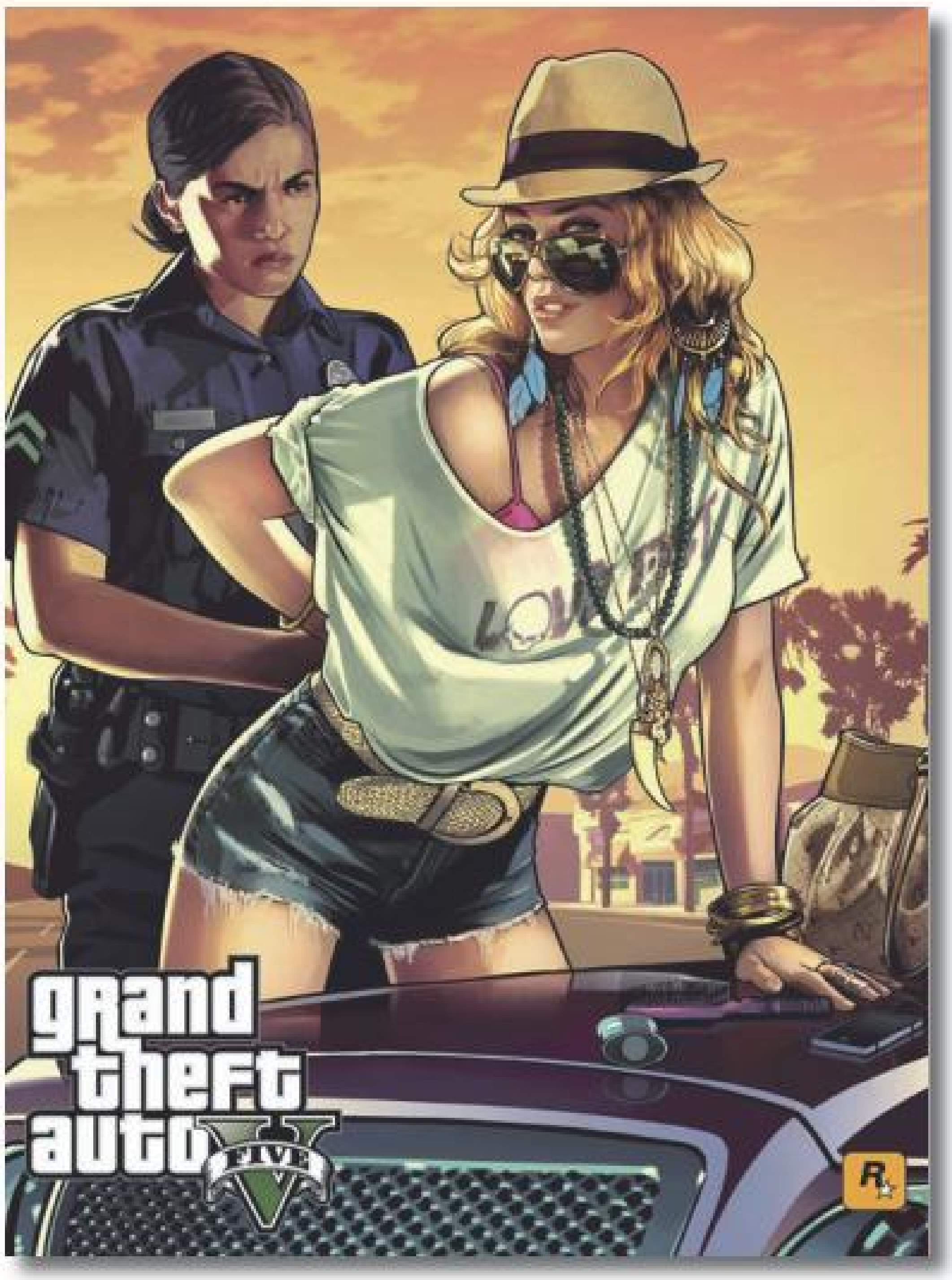
ЧТО МЫ ОБО ВСЕМ ЭТОМ ДУМАЕМ

ИЛЬЯ ЯНОВИЧ
Редактор «Игромании»

Я, честно, не без труда доковырял GTA 4. И при этом, что странно, не могу оспорить все те чудесные слова, которые принято о ней говорить. Это действительно очень большая, очень красивая, очень подробная и очень талантливая игра. Мне нравится в ней все, кроме какого-то совершенно больного желания братьев Хаузеров растянуть не самое содержательное, в сущности, приключение на сто геймплейных часов. На одну крутую, интересно придуманную и интересно поставленную миссию в GTA 4 приходилось десять курьерских и еще десять просто скучных. В Red Dead Redemption (на которую сами же авторы, по их словам, теперь и ориентируются) было все примерно то же самое, но с красивыми ковбойскими шляпами. И в предыдущих GTA все было точно так же, только с годами это становится сложнее терпеть.

Смешно, но для меня эталоном сендбокс-игр до сих пор остается GUN (и эталоном игровых вестернов, по странной случайности, тоже). Причем не в том смысле, что там круто сделан мир. Нет, он как раз поверхностный и пустой. Просто там авторы ловко утрамбовали сюжетную кампанию в невероятно веселые и насыщенные семь часов ковбойских приключений. Настолько интересных, что вам после титров действительно хочется изучать каньоны и весь день играть с неграми в покер. Хотя никто, кажется, не просит.

Несмотря на то, что Rockstar в этот раз обещают сделать мир относительно компактным, а кампанию короче, чем в GTA 4, — они не могут позволить себе того же, что и разработчики GUN, потому что GTA давно стала синонимом абсолютного индустриального гигантизма. Но пятая часть — это их шанс нащупать золотую середину между шумным экшеном и многокилометровой высокодетализированной лесополосой. Три главных героя в этом смысле — это новости и хорошие, и плохие одновременно. Может, станет в три раза веселее. А может, станет в три раза больше занудства.



ГЕВОРГ АКОПЯН
Редактор «Игромании»

GTA всегда была прекрасна тем, что с большой точностью и необходимым колоритом передавала дух США. В зависимости от места и времени игры сильно преображались: GTA 3 была про теневую жизнь мегаполиса, Vice City — про розовые очки и дорогие ночные клубы, San Andreas — про разборки банд афроамериканцев, а GTA 4 в подробностях рассказала о жизни эмигрантов в стране больших возможностей.

Все они радовали мелочами (идиотская реклама по радио, болтливый таксист-плейбой, гонщица-нимфоманка, цитаты из Scarface и т.д.), но неизменно разочаровывали в главном — сценарии и геймплее. GTA давно перестала меняться концептуально и лишь бездумно наращивает производственные затраты. Возможность завести страничку на сайте знакомств — это, конечно, здорово, но хотелось бы уже увидеть структурные изменения. С архетипом «ролик-поездка до миссии-перестрелка-ролик» пора что-то делать.

Кажется, Rockstar это поняли. Нам обещают возможность практически в любой момент переключаться между тремя персонажами, комплексные, многоуровневые задания и обновленную механику перестрелок. Сложно сказать, что у них получится, но как минимум в плане эстетики пятая часть явно будет на высоте (впрочем, здесь без изменений). Главный же вопрос пока заключается в том, будет ли это новый уровень, которого принято ожидать от номерных частей (как в случае с Assassin's Creed 2-3), или «просто» еще одна GTA. Судя по всему, истина где-то посередине.

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

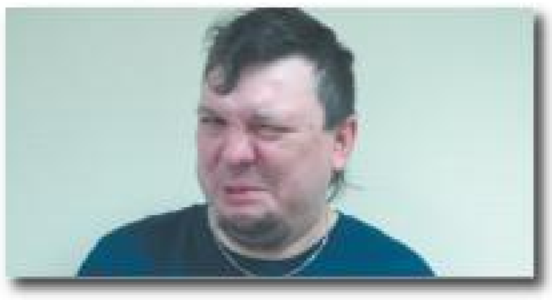
Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)



Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

ДРУГОЕ КИНО

Ольга Анциферова

Мы все любим говорить о том, что видеоигры — следующая ступень развития медиа, своеобразный апгрейд существующих методов повествования. Но состоятельность нового медиаформата не в последнюю очередь определяется тем, как этот новый формат взаимодействует со старыми. Кино научилось взаимодействовать с книжным нарративом, и даже оперные напевы Кубрик научился размазывать по пленке так, что это не кажется странным. И вроде бы по этой логике игры по фильмам уж точно должны быть не хуже первоисточников. Ведь оба формата исповедуют схожие принципы, нужно только правильно их синтезировать. Разве нет?

Почему-то оказывается, что нет. И тут можно долго говорить о старых и знакомых всем нам причинам. Например, о том, что большую часть бюджета создатели тратят еще до начала разработки — на покупку лицензии. Вещь дорогая, но, как правило, отлично окупается. А значит, нет смысла тратить силы на качество игры, тем более что ни финансы, ни время (обычно нужно успеть к премьере фильма) уже не позволяют. Таким образом, AAA-проект по лицензии изначально не выгоден, и редкий продюсер в наше меркантильное время решит вложиться в него. Словно в подтверждение этого в августе отменили игру по отличному сериалу «Сыны анархии». Все потому, что создатель Курт Саттер не захотел делать браузерку наподобие The Walking Dead для Facebook, а инвесторы побоялись дать денег на крупный проект из-за его коммерческой бесперспективности. Грустно же, ну серьезно!

Однако дело не только в деньгах. Иногда проще создать игру с нуля, чем экспериментировать с существующим материалом, пытаясь растянуть двухчасовую историю на двадцать, или придумывать таких героев и такой сюжет, которые бы гармонично вписались в существующую вселенную, вместо того чтобы изобрести вселенную самому. Иными словами, нужен особый талант, и зачастую даже больший, чем при создании новых франчайзов. Вот почему хороших игр по фильмам не так уж много — так же, как не так уж много фильмов, не уступающих книгам-первоисточникам. Но есть один проект, который для меня в этом смысле является эталонным, — квест Blade Runner 1997 года, созданный по фильму «Бегущий по лезвию» Ридли Скотта.

Если честно, я поймала себя на том, что все свои мысли в колонке подвожу к единственному призыву: обязательно поиграйте в эту игру! Это без малого самая совершенная игроизация кинокартины на свете. К сожалению, не слишком известная широкой аудитории — и во многом по той причине, что она не повторяет и не перекривликает оригинальную картину или оригинальный роман. Перед нами вроде бы все тот же мрачный Лос-Анджелес будущего, царство дождя, неона и вечной ночи. Герой — «бегущий по лезвию», но зовут его не Рик Декард, как героя Форда, а Рэй Маккой. События игры происходят параллельно событиям фильма, и мы постоянно слышим о них от других персонажей, хотя и ведем свое расследование. Знакомые локации вроде полицейского участка воссозданы до мельчайших подробностей (вплоть до ракурса камеры), а новые ничуть не уступают им по красоте и атмосферности. Но самое интересное — мы сами вправе решать, человек ли наш герой или андроид (фильм, если помните, не давал четкого ответа на этот вопрос) и как именно поступить со встреченными на пути роботами. Все эти решения в итоге влияют на концовку, которых тут больше десяти.

О Blade Runner можно говорить много хорошего, но важно тут то, что он представляет собой интерактивный урок о том, как надо работать с играми «по мотивам». Вам часто хочется сесть за видеоигру, в точности повторяющую события ленты, которую вы только что посмотрели? Только углубляя и расширяя знакомые миры, вселенные и истории, видеоигры могут претендовать на право стать полноценным способом эти самые истории рассказывать, причем не просто «еще одним способом», а таким, которому все остальные и в подметки не годятся. ■

ЖАНР
ACTION-RPG
ИЗДАТЕЛЬ
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
РАЗРАБОТЧИК
MARVELOUS AQL/SCE JAPAN STUDIO
МУЛЬТИПЛЕЕР
КООПЕРАТИВ
ПЛАТФОРМА
PS VITA
САЙТ ИГРЫ
JP.PLAYSTATION.COM/SCEJ/TITLE/SOULSACRIFICE/JA/

ДАТА ВЫХОДА
13 марта 2013 года

SOUL SACRIFICE

Коллективное самоубийство

Денис Мурин

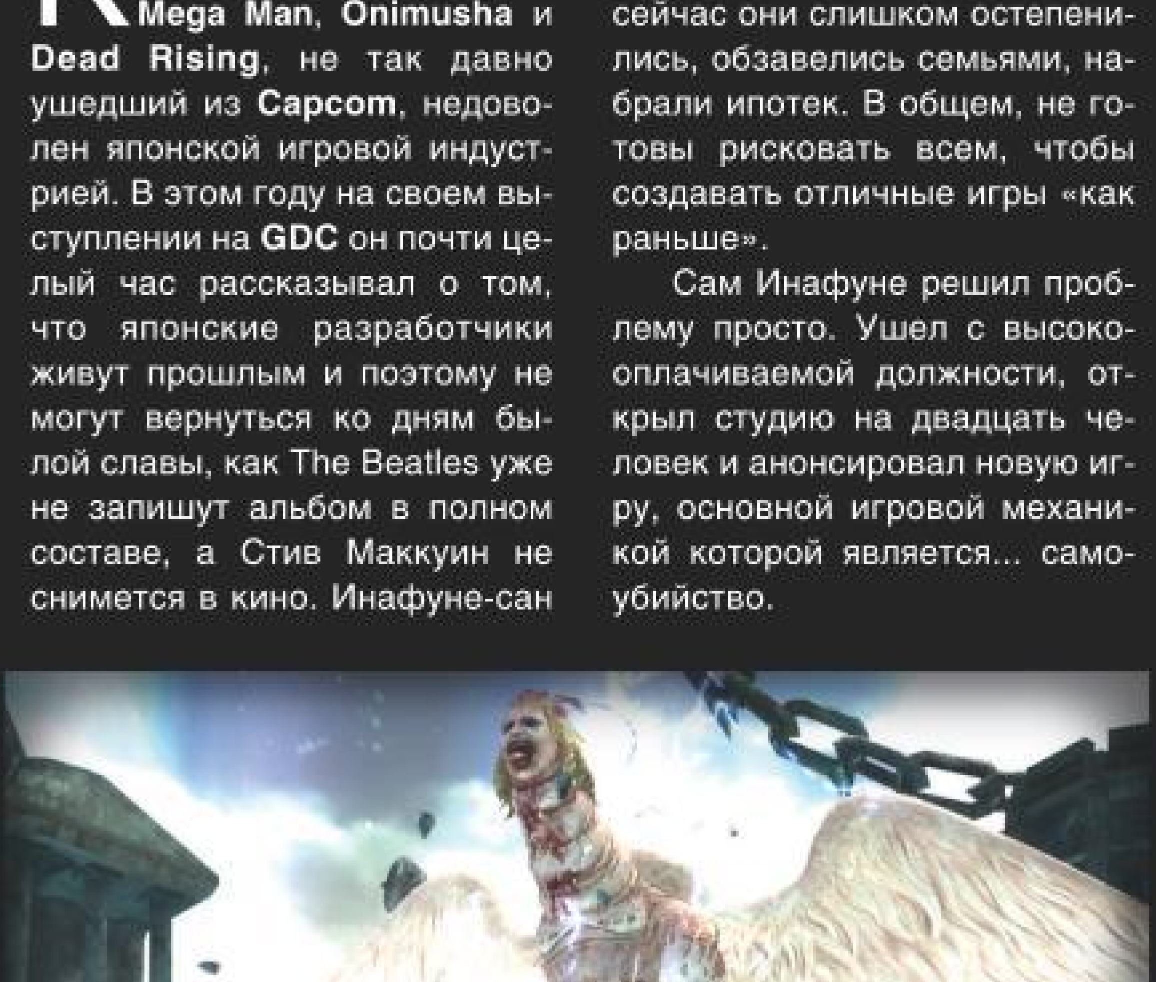
Кейдзи Инафуне, создатель и продюсер серий **Mega Man**, **Onimusha** и **Dead Rising**, не так давно ушедший из **Capcom**, недоволен японской игровой индустрией. В этом году на своем выступлении на **GDC** он почти целый час рассказывал о том, что японские разработчики живут прошлым и поэтому не могут вернуться ко дням былой славы, как The Beatles уже не запишут альбом в полном составе, а Стив Маккуин не снимется в кино. Инафуне-сан считает, что если раньше авторы горели своей работой, то сейчас они слишком остепенились, обзавелись семьями, набрали ипотек. В общем, не готовы рисковать всем, чтобы создавать отличные игры «как раньше».

Сам Инафуне решил проблему просто. Ушел с высокооплачиваемой должности, открыл студию на двадцать человек и анонсировал новую игру, основной игровой механикой которой является... самоубийство.

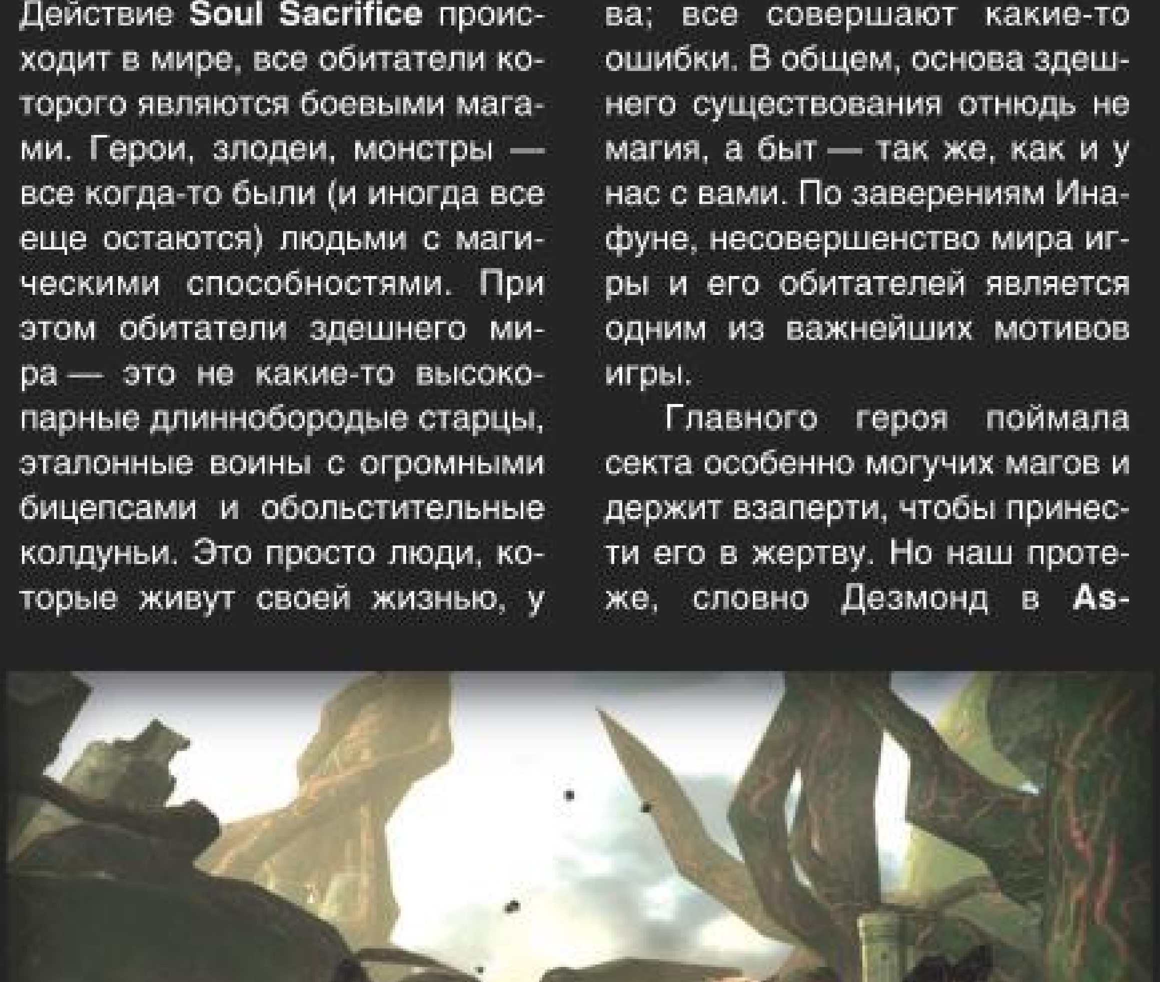
СУИЦИДАЛЬНЫЕ НАСТРОЕНИЯ

Действие **Soul Sacrifice** происходит в мире, все обитатели которого являются боевыми магами. Герои, злодеи, монстры — все когда-то были (и иногда все еще остаются) людьми с магическими способностями. При этом обитатели здешнего мира — это не какие-то высокопарные длиннобородые старцы, эталонные воины с огромными бицепсами и обольстительные колдуньи. Это просто люди, которые живут своей жизнью, у каждого есть свои проблемы, зачастую далекие от колдовства; все совершают какие-то ошибки. В общем, основа здешнего существования отнюдь не магия, а быт — так же, как и у нас с вами. По заверениям Инафуне, несовершенство мира игры и его обитателей является одним из важнейших мотивов игры.

Главного героя поймала секта особенно могучих магов и держит взаперти, чтобы принести его в жертву. Но наш протеже, словно Дезмонд в **As-**



Интересно, когда Инафуне говорит про ангельскую внешность, он это имеет в виду?



Кейдзи Инафуне, наверное, так надоело рисовать доброго Мегамена, что последние годы он занимается исключительно мерзкими демонами.

Для победы над самыми сильными противниками надо принести в жертву кого-нибудь из своих товарищей. Причем обязательно.

Чтобы завалить такого громилу, придется пожертвовать почку. А может, даже и руку. Кто его знает?

sassin's Creed, находит магический том «Некрономикон», который предлагает ему пережить знаменитые сражения магов прошлого, чтобы вобрать в себя их опыт. Прокачавшись, он надеется вырваться из заточения и отомстить своим тюремщикам.

На первый взгляд геймплей Soul Sacrifice походит на смесь японской action-RPG вроде **Monster Hunter** и кооператива **Left 4 Dead**. Но это только на первый взгляд. Столкнувшись с самым слабым монстром, вы с удивлением обнаружите, что в Soul Sacrifice нет кнопки атаки. Вообще! Герои умеют активировать заклинания, но цена их использования заключается не в абстрактной мане, а во вполне материальных вещах — за каждое действие вы должны принести жертву.

ОКО ЗА ОКО

Хотите сделать несколько взмахов пылающим магическим мечом? Извольте пожертвовать рядом стоящим деревом. Хотите вылечить товарища? Пронзить противника гигантским магическим копьем? Стереть его в пыль каменным кулаком, вырастающим из земли? Принесите что-нибудь в жертву. Или, еще лучше, кого-нибудь. По словам Инафуне, убить некоторых боссов без принесения кого-нибудь из команды в жертву будет просто невозможно. Это не значит, что вы что-то делаете не так, это просто факт.

Самые разрушительные жертвы выглядят пугающе. Например, герой вытягивает у себя изо рта громадный меч, собранный из его же позвоночника, после чего тут же умирает. Или распадается на десятки летающих глаз, стреляющих лазерными лучами. Или просто взрывается, как осколочная граната. Японской жести тут ничуть не меньше, чем в **Bayonetta** или **Shadows of the Damned**, — только юмора нет.

Отношения с вашими товарищами будут серьезно влиять на игровой процесс. Командное взаимодействие играет в Soul Sacrifice ключевую роль. Если вас ранят, коллеги смогут вас вылечить или даже оживить. Они могут спасти от монстров, но могут и, наоборот, не помогать или даже пожертвовать вами ради усиления своих заклятий. А команда у вас будет в обязательном порядке — в Soul Sacrifice игрока всегда сопровождают еще трое товарищей-магов

КРАСАВЦЫ И ЧУДОВИЩА

Как истинно японская игра, Soul Sacrifice подводит под происходящее на экране философский подтекст. Жертвы, которые вы будете приносить в игре, — это гипертрофированная аллюзия на жертвы, которые мы приносим каждый день своей жизни. А монстры — никакие не монстры, а люди-маги, заплатившие слишком высокую цену за свои заклинания. Каждый раз, когда вы побеждаете врага, перед вами встает выбор: убить его и поглотить его душу, усилив тем самым свою боевую мощь, или же спасти, вернув в человеческую форму, увеличив свое здоровье. Эффекты складываются и преумножаются, заставляя вас, не сбиваясь, следовать тому или иному пути.

По заверениям Инафуне, вам заранее объяснят, как конкретный босс уровня докатился до такой жизни: перед тем как казнить или помиловать, вам придется выслушивать от каждого серьезного противника настоящую исповедь.

Чтобы совсем уж смутить игроков, побежденные твари будут громко молить о пощаде и просить отпустить их домой к семье. Внешность милосердных игроков потихоньку начнет меняться, они станут походить на ангелов, а каждая добродетель позволит немного восстановить здоровье. Бессердечные же отрастят рожки и побелеют лицом, зато их заклятия будут гораздо мощнее, чем у ангелоподобных дружелюбных созданий.

Впрочем, победить многих тварей не смогут даже самые здоровые и самые могущественные. Наиболее мощные заклинания будут открываться, только если вы пожертвуете чем-то действительно стоящим — своими товарищами, своими органами (да, в Soul Sacrifice можно всю игру бегать без руки). Или принесете в жертву самое главное — свою

ЖЕРТВУЙ ИГРАЮЧИ

ТЕМА САМОПОЖЕРТВОВАНИЯ И ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЯ ВООБЩЕ В ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ СТАЛА ВЕСЬМА ПОПУЛЯРНА В ИГРАХ. МЫ ПОДОБРАЛИ САМЫЕ ТРОГАТЕЛЬНЫЕ ЖЕРТВЫ, КОТОРЫЕ ПРИНОСИЛИ ПЕРСОНАЖИ ИГР ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ.

СЕРИЯ THE ELDER SCROLLS

Жертвоприношения — один из важнейших мотивов серии TES. Большинство, конечно, приносятся принцам даэдра, повелителям местной версии ада под названием Обливион. Принцы тысячелетиями плетут хитрые интриги, заставляют смертных приносить в жертву самое ценное, что у них есть, обещая даровать невиданную силу и власть (иногда даже сдерживают обещание). Однако в TES нередки случаи принесения себя в жертву ради всеобщего блага. Так, например, в финале TES 4: Oblivion наследник трона империи Мартин Септим превращается в гигантского дракона, изгоняет принца даэдра Дагона обратно в Обливион, а сам обращается в камень, поручив правление государством главному герою.

HALO: REACH

С первой части грандиозной космосаги Halo игроки то и дело слышали про планету Рич, все население которой было истреблено ковенантами. О том, что же на самом деле произошло, мы узнали только в 2010 году из одноименной игры. Инопланетяне напали на Рич, истребляя население планеты, и лишь отряд аугментированного спецназа спартанцев Noble Team стоял между пришельцами и гражданскими. В самом конце игры Noble Team захватила тяжелую пушку Гаусса и с ее помощью сдерживала ковенантов, выпуская крейсер UNSC Pillar of Autumn с Мастером Чифом на борту. Потеряв всех товарищей в бою, главный герой игры Noble Six из последних сил отбивается от бесконечных противников. Патроны кончаются, здоровье и щиты перестают восстанавливаться, визор на шлеме дает трещину. Шестой сбрасывает шлем и молча встречает смерть.

BIOSHOCK

Во время прохождения BioShock вы неминуемо столкнетесь с маленькими Сестричками, генетически модифицированными девочками, которые вынуждены добывать мутаген адам из трупов местных жителей. Перед героем встает выбор — убивать девочек и забирать адам в огромных количествах или отпускать их, получая немного мутагена сразу и немалые вознаграждения потом. Если вы бросите сестричек на алтарь своего могущества, то в конце игры соберете весь адам подводного города и подниметесь на поверхность, чтобы захватить или, возможно, уничтожить мир. Но если пожертвовать своей мощью ради маленьких девочек, то в конце герой спасет их всех, вернет в большой мир, вырастит как своих дочерей и умрет от старости, окруженный любовью и заботой.

MASS EFFECT 3

Облетев всю галактику несколько раз, пережив сотни, если не тысячи битв, Шепард в конце своего путешествия столкнется с выбором — уничтожить Жнецов, управлять Жнецами, сделать всех существ в галактике техноорганическими гибридами или просто отказаться принимать решение. Какой бы выбор герой ни сделал, в конечном итоге он всегда погибает (BioWare подтвердила). Но легенда о Шепарде, имя которого стало нарицательным, будет передаваться от поколения к поколению спустя тысячелетия.

жизнь. Без самопожертвования уничтожить крупного босса не удастся, кому-то в команде так или иначе придется расстаться с жизнью. И хотя верные товарищи могут вернуть вам потерянные органы и даже воскресить персонажа, цену за такое колдовство придется заплатить на этот раз уже им. Проще будет перерезать вам горло ради сиюминутной выгоды, — но что-то подсказывает нам, что такой поступок в игре не останется безнаказанным. И дело не только в том, что у предателей начнут расти рога.

■ ■ ■

Кейдзи Инафуне действительно не врал, когда обещал придумать совершенно новую игровую концепцию. Одно дело, когда игра по сюжету в заранее спланированный момент требует от игрока жертвоприношения, как это делает, например, **Skyrim**, и совсем другое — когда вы должны приносить себя в жертву регулярно. Если у Инафуне все получится, то из Soul Sacrifice может выйти едва ли не первая игра, которая возводит принятие решений в разряд полноценной игровой механики. ■

Будем ждать?

Амбициозный проект создателя Mega Man и Dead Rising, в котором игроки должны на регулярной основе заниматься жертвоприношениями и самоубийствами.

Процент готовности: 40%

МОНИТОРЫ ASUS СЕРИИ DESIGNO MX279H/239H

ЗАВОРАЖИВАЮЩАЯ КРАСОТА

Новая линейка мониторов ASUS Designo серии MX продолжает традиции предыдущих моделей, сочетая спортивный дух и выверенный элегантный дизайн. Модели MX279H и MX239H получили безрамочную конструкцию и AH-IPS A+ панель с углами обзора 178° для впечатляющих визуальных эффектов. Кроме того, фирменная технология ASUS SonicMaster, разработанная совместно с Bang & Olufsen ICEpower, обеспечивает впечатляющее качество звука. Ультра-тонкий и эргономичный дизайн, отмеченный престижной премией Good Design Award в 2012 году, представляет максимальный комфорт в использовании, а наличие пары разъемов HDMI открывает широкие возможности подключения.

На правах рекламы

ЖАНР
Экшен
RTS
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft
РАЗРАБОТЧИК
Undead Labs
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ
undeadlabs.com/stateofdecay/

ДАТА ВЫХОДА
2013 год

Производительные силы,
производственные отношения и зомби

Линар Феткулов

Зомби-апокалипсис — универсальная тема для самых различных жанров и поджанров компьютерных игр. В **Left 4 Dead** упор сделан на взаимовыручку, в **DayZ**, напротив, на грабеж и предательства. Главный визуальный прием **Dead Rising** — громадная толпа зомби, захлестывающая целый супермаркет; ключевая сцена **ZombiU** — свирепая, но камерная схватка с зомби один на один. Кажется, не осталось уже ни одного зомби-мотива, не показанного в играх, но авторы **State of Decay** все-таки надеются занять еще никем не облюбованную нишу. Они хотят показать, как в условиях зомби-апокалипсиса возрождается общество.

ZOMBIE GTA

Авторы игры когда-то работали в **Blizzard** над **World of Warcraft**. Изначально State of Decay как раз и планировался как MMORPG про зомби, но по ходу разработки авторы решили сосредоточить усилия на однопользовательской кампании.

На первый взгляд игра выглядит примерно как **GTA: San Andreas** с зомби. В вашем распоряжении — титульный штат, вмещающий в себя как городские, так и сельские районы. Набор инструментов — традиционный. Ведите себя тихо, чтобы зомби не сбежались на шум, прячьтесь по углам, а если началась схватка, то бейтесь отчаянно, стреляйте и бросайте «коктейли Молотова». Чтобы избегать схваток, можно использовать петарды: кидаете их в сторону, и целая толпа зомби бросается на звук. Перемещаться между районами можно на автомобиле, попутно сражаясь с ордами упырей.

Тут сразу нужно сделать оговорку. Машины добавлены в игру отнюдь не для галочки, пользоваться автотранспортом придется регулярно; более того — именно во время вождения будут случаться самые яростные схватки с нежитью. В State of Decay несколько типов автомобилей, различающихся скоростью, весом, проходимостью, вместимостью и прочими параметрами. Главное предназначение машин вовсе не перемещение, а таран зомби.

Эмблема игры очень похожа на герб нашей страны. Только у орла одна голова, зато в лапах он держит шотган и топор.

Если лень ездить за продуктами, можете попробовать сами выращивать злаки.

В игре нашлось место и для настоящего стелса.

Пока городу отчаянно не хватает проработанности и... жизни. Даже несмотря на то, что жители его официально вымерли.

Если герой в игре погибает, то все — играть придется уже без него.

В зависимости от того, с какой скоростью и под каким углом вы врежетесь в ожившего мертвеца, его отбросит в сторону или размажет по лобовому стеклу. Вмятины и кровища на машине будут накапливаться, к концу «рабочего дня» ваше авто будет не узнать. Пассажирам никто не будет запрещать стрелять, а вам — водитель сможет на полном ходу открыть дверцу, увеличивая зону поражения при лобовой атаке.

И это еще не все. Если таран окажется неудачным, зомби прицепятся к машине и постараются вытащить вас оттуда. Целая толпа упырей облепит автомобиль, отчаянно пытаясь растерзать водителя. Придется их стряхивать. Самой простой способ — на полной скорости ударить по тормозам. Если в кузове пикапа трясется пара ваших напарников, они начнут спихивать тварей ногами.

SIN SIM CITY

Соскребая дворниками потроха с лобового стекла, давя попадающих под колеса зомби, вы проходите квесты. Колесите по штату, помогаете выжившим. Даже если бы разработчики на этом финализировали задумку, из State of Decay вполне мог бы получиться приличный боевик с открытым миром. Но **Undead Labs** решили этим не ограничиваться.

Каждый спасенный становится членом вашей команды. Всего выживших будет больше пятидесяти, для большинства разработчики обещают написать собственную историю и уникальные реплики в диалогах. Правда, таскать с собой толпу напарников нет никакой необходимости — ваши подопечные расселятся по предложенным им домам. Все просто — выбираете любое понравившееся здание, зачищаете прилегающую местность от зомби, делаете из здания форпост. Спасенные персонажи поселятся в доме и начнут наводить в нем порядок, вы же в этот момент сможете отправиться дальше по своим делам.

Тонкость тут вот какая: в State of Decay нет главного героя, точнее, этих героев множество — играть придется за каждого бойца в команде. Выбираете подходящую кандидатуру, «вселяетесь» в него, и, пока персонаж не выдохнется, вы — он. Когда же силы героя иссякнут, придется либо сделать передышку, либо переключиться на другого бойца. Таким образом авторы подталкивают вас к различным видам геймплея. Оказавшийся в команде кровельщик быстрее отстроит новый сектор вашего форта, в то время как бывший работник заправочной станции добудет больше бензина. Один из ключевых посылов игры — разделение труда. Чтобы ваш социум функционировал нормально, придется пригласить в него мастеров самой разной специализации.

Многое зависит и от того, где вы решите построить свое поселение. Можно в городе — тогда у вас будет практически мгновенный доступ к заброшенным продовольственным складам, но в то же время придется постоянно отбиваться от зомби. Можно уехать на окраину — там поспокойнее, зато за продуктами необходимо постоянно ездить в город. А можно и вовсе забраться в глубинку, попытавшись основать колонию там, — ведь в вашем распоряжении целый штат.

Важно, что никто не ограничивает вас в том, как строить населенный пункт и заниматься его менеджментом. Можно сконцентрироваться на одном форте, а можно построить несколько небольших укреплений, регулярно проверяя, все ли там хорошо.

Разработчики собираются постоянно ставить игрока в ситуацию, когда ему нужно выбрать — позаботиться о себе или о людях, находящихся на попечении. Скажем, перед очередным рейдом в город за провизией вам обязательно понадобятся патроны, но в них же за время вашего отсутствия будут нуждаться жители покинутого укрепления. Пожадничаете — и, даже если во время поездки с вашими подопечными ничего не случится, они затаят злобу и со временем могут уйти от вас.

■■■

Умение идти на компромисс, сохраняя прочный коллектив талантливых специалистов, — главная идея State of Decay. И мы очень надеемся, что игра не свалится в одну из крайностей — не станет «веселой фермой» в зомби-антураже и не превратится в трэш-экшен, в котором зачем-то надо заниматься подсобным хозяйством. ■

Будем ждать?

Экшен в открытом мире, в котором нужно давить зомби автомобилем, попутно выращивая кукурузу на заднем дворе своей фермы.

Процент готовности: 40%

COMPANY OF HEROES 2

Жанр
Стратегия
Издатель
THQ
Разработчик
Relic Entertainment
Платформа
PC
Сайт игры
companyofheroes.com

Дата выхода
Начало 2013 года

Александр Башкиров

ХОЛОД, ОЛЕДЕНЕЛЫЕ ТАНКИ
И СЛОЖНАЯ СИСТЕМА ОБЗОРА В СТРАТЕГИИ О ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЕ

С коробки **Company of Heroes 2** (предзаказ игры уже открыт) на нас гордо смотрит русский командир с ТТ в руке и красной звездой на шапке. Обычно от такой игры ждешь либо развесистой клюквы, либо лютого советского китча в духе «Пришельцы против Михалкова». Но ведь это **Relic Enter-tainment** — единственный разработчик, которому в стратегии реального времени удалось передать ощущение войны на уровне индивидуальных бойцов, а не абстрактных юнитов.

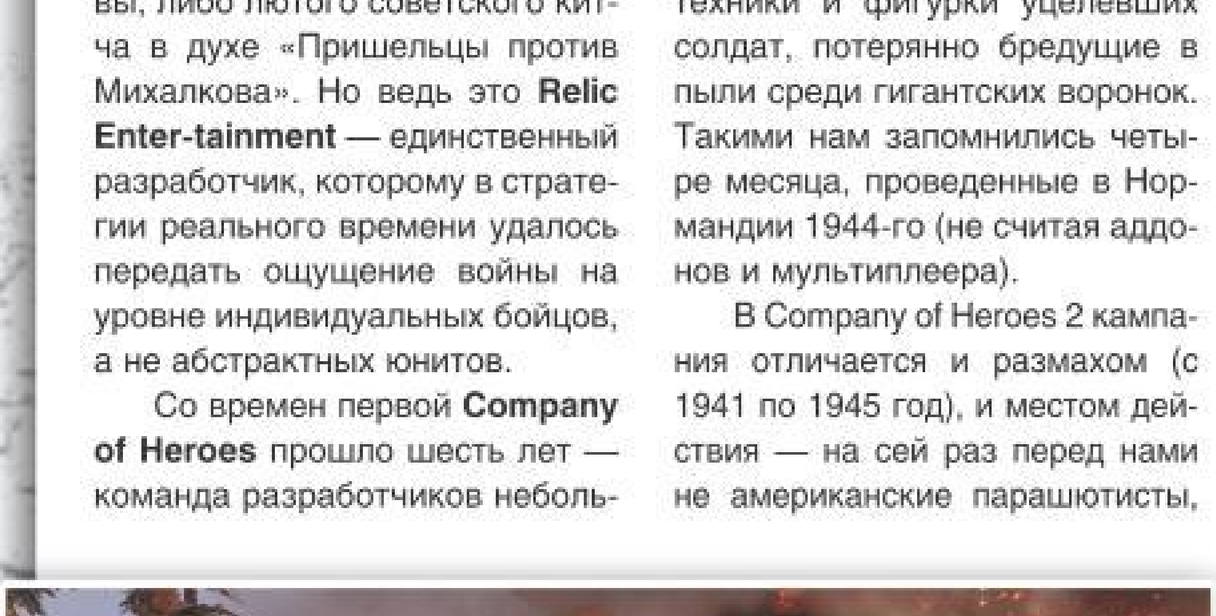
Со времен первой **Company of Heroes** прошло шесть лет — команда разработчиков небольшая, пришлось отвлечься на игры по **Warhammer 40 000** (**Dawn of War 2** и **Space Marine**), — но мы все еще помним шок первого артобстрела. Чудовищные фонтаны дыма, огня и осколков, скачущие по крышам обломки техники и фигурки уцелевших солдат, потерянно бредущие в пыли среди гигантских воронок. Такими нам запомнились четыре месяца, проведенные в Нормандии 1944-го (не считая аддонов и мультиплеера).

В Company of Heroes 2 кампания отличается и размахом (с 1941 по 1945 год), и местом действия — на сей раз перед нами не американские парашютисты, выбивающие немецкие танковые соединения из маленьких французских городков. Вторая часть — это бойцы Красной армии в фуфайках и с ППШ на фоне избушек, заснеженных сосен и танков Т-34 (как вариант — угрюмые немецкие пехотинцы на фоне горящей церкви). В США происходящее называют Восточным фронтом, в Германии — зимней кампанией на Востоке, а у нас — Великой Отечественной войной.

Лики войны

Больше всего в игре привлекает опять-таки гуманистический подход разработчиков — все показано не на уровне громящих друг друга крошечных железных юнитов, а от лица замерзающего под Москвой и отчаянно пытающегося хоть что-то разглядеть в дымящейся морозной дали солдата. Одиночная кампания подается с точки зрения советского военного корреспондента — разработчиков очень впечатлили похождения сотрудника газеты «Красная звезда» Василия Гроссмана. В его шинели мы пройдем всю войну, от приграничных боев июня сорок первого до пригородов Берлина.

Главные игровые козыри — новая технология ColdTech (по-



Помогут ли устроенные огнеметами пожары сохранить тепло, не уточняется.

Играть за немцев тоже можно, но нас это мало интересует.

Редкий скриншот, который можно спутать с первой частью.

Благодаря новой системе обзора артобстрел радикальным образом меняет свое значение.

У THQ сейчас большие финансовые проблемы — будет очень жаль, если CoH 2 не доберется до релиза.

зволяющая вам умереть без помощи врага, просто от погодных условий) и система True Sight (делающая невидимой большую часть вражеских юнитов). Хотя на протяжении кампании и сеттинг, и времена года будут меняться многократно, самыми интересными с тактической точки зрения будут зимние месяцы войны. Тут вам и бураны, и заморозки, и ломающийся под тяжестью техники или ракетным обстрелом лед, и разведчики в белых маскхалатах, палящие из ППШ в немецкий патруль, и тела в серых шинелях на обочине обледенелого шоссе.

Ледяные гробы

«Мы, канадцы, понимаем толк в холоде!» — заявляет ведущий разработчик Куинн Даффи. Юниты Company of Heroes 2 бредут, проваливаясь по колено в снег, и с трудом волокут «максимы» через наносы (каждый пулемет, к слову, обслуживает команда из шести человек, состав которой нужно пополнять пушечным мясом из числа необученных крестьян-призывников). Солдаты согревают руки дыханием, притоптывают валенками, выпадают из строя и тихо замерзают насмерть. Чтобы весь отряд не превратился в трупы, нужно следить за показаниями термометра на тактической иконке бойца. В самые отчаянные моменты вам волей-неволей придется пускаться на «марши смерти», на протяжении которых часть отряда неминуемо замерзнет.

В зимнюю пору в любом бою вперед идут инженеры — они разводят костры, которые спасают жизнь бойцам, но одновременно выдают ваши позиции врагу. Набредя в буране на вражеский костер, можно лишить врагов источника тепла и отступить, оставив немцев самостоятельно умирать в пурге. На технику холод тоже влияет: тут и проваливающиеся сквозь лед «Тигры» («Мы специально ездили в Санкт-Петербург и видели, как из подо льда Невы до сих пор достают немецкие танки!» — замечает Даффи), и обледеневшие от простоя «тридцатьчетверки»... Лед разламывается, снова намерзает, можно минировать переправы или обстреливать заледеневшую реку из минометов, пушек и «катюш», когда по льду идет тяжелая немецкая техника.

Почти не виден

Все основные игровые принципы первой Company of Heroes сохранены и в сиквеле — бой идет не ради славы, а ради чекпойнтов с ресурсами; укрытия используются как пехотой, так и техникой. Но вместо обзора на 360 градусов нам предлагают укутанное туманом войны поле боя в стиле **XCOM**. Из-за системы True Sight поле зрения юнитов ограничивается постройками, деревьями и изгородями — абсолютно непонятно, из-за какого здания к нам во фланг может выскочить немецкий танк или на каком участке извивающегося по заснеженному лесу шоссе ждать засады.

Соваться в необследованную деревню на танке с его ограниченным углом обзора — значит напрасно потерять ценный юнит. В опасные участки карты теперь нужно посылать разведчиков для проведения рекогносцировки — ну, или просто гнать вперед «пушечное мясо» для разведки боем.

Еще можно расчистить поле зрения, вызвав шквальный огонь «катюш» на какой-нибудь особо подозрительный лесок или сжигая домики до основания из огнемета. Да, огнеметы в Company of Heroes 2 нужны не только для создания эффектных скриншотов с гигантскими языками пламени — они имеют не меньшую тактическую ценность, чем снайперские винтовки или ручные пулеметы Дягтерева с дисковым магазином.

■■■

Если не обращать внимания на лишние тактические грани, перед нами все та же Company of Heroes: отлично анимированные пехотинцы бегают большими группами, закидывают друг друга гранатами, обходят с фланга, прижимают огнем к земле и ждут, когда подтянутся танки.

Но именно новые мелочи и детали полностью преображают игру. Зрелище заиндевевших трупов и уходящих под лед танков создает ощущение абсолютной обреченности, картину целой страны, балансирующей на грани гибели и противостоящей самой мощной в истории человечества военной машине... Это не клюква и не китч — это настоящая игра про ужасы зимней войны, и смущает нас только то, что первую хоть сколь-нибудь правдивую битву за Советский Союз в RTS отобразили канадские, а не отечественные разработчики. ■

Будем ждать?

Продолжение главной стратегии о Второй мировой. В центре внимания — Великая Отечественная война.

Процент готовности: 60%

ЖАНР Реалистичная военная MMOG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Gaijin Entertainment
САЙТ ИГРЫ warthunder.com/ru

ЗА ОБЛАКАМИ — НЕБО

«ИГРОМАНИЯ» ЗНАКОМИТСЯ С БЕТА-ВЕРСИЕЙ WAR THUNDER

ЧТО? WAR THUNDER, СИМУЛЯТОР ВОЙНЫ ОТ GAIJIN ENTERTAINMENT
ГДЕ? ОТКРЫТОЕ БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЕ

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

От остальных коллег по цеху **War Thunder** выгодно отличает два простых обстоятельства. Во-первых, это игра скорее про самолеты, чем про войну, — эффектно заложенный вираж здесь пьянит сильнее, чем выигрыш раунда. А во-вторых, на одной карте под управлением игрока окажутся и танки, и корабли, и авиация. У нас наконец-то есть возможность узнать, кто выйдет победителем из битвы кита со слоном, а точнее, танкистов и летчиков.

ТРИ СТИХИИ

Сражения техники времен Второй мировой происходят на огромной карте, где различным группировкам войск предстоит выполнять понятные боевые задачи вроде захвата аэродромов и уничтожения сил противника. В боевых действиях будет принимать участие авиация, различная бронетехника и боевые корабли. Впрочем, это далеко идущие планы, пока же посидеть можно лишь за штурвалом самолета.

Баланс этой системы соответствует реальности: танк против бомбардировщика бесполезен, зато зенитка разносит неповоротливый самолет за пару секунд. В то же время зенитные установки трепещут перед танком или обстрелом с береговой линии, а выполнить задачу по захвату сухопутных объектов, летая на самолете, не получится. Грамотный подбор задач и эффективность противовоздушных войск не позволяют самолетам править балом сражения безраздельно. Стальные птицы хоть и главные гости на этом празднике войны, но отнюдь не властелины полей сражений.

Разработчики не стали связывать себя и игроков концепцией «одна жизнь на один бой». Во время одной сессии можно уничтожить все самолеты резерва, размеры которого зависят от количества купленных ячеек. Когда взорвется последний летательный аппарат, помочь своей команде уже можно разве что только морально.

ТЕХНИКА ДЛЯ СМЕРТИ

Несмотря на то, что пока порулить дают только самолетами, корабли и наземная техника в игре уже есть, хоть и под управлением AI. Но не то чтобы он мог как-то повлиять на бой. Например, корабли ведут очень плотный зенитный огонь по атакующим их самолетам, но попадают по большей части в молоко — редкий авианалет завершается потерей стальной птицы. Похожая ситуация и с бронетехникой. Она ползает внизу и вяло постреливает, видимо, экономя боезапас. Оно, впрочем, и понятно — какой смысл делать смертоносную технику, которая будет мешать «разборкам» между живыми людьми? Вот когда ОБТ выйдет на новый виток и игроков пустят порулить бронетехникой — вот тогда бронетехника и начнёт показывать зубы.

Желание создателей сделать игру максимально соответствующей историческим реалиям, да еще и совместить на одной карте столько непохожей техники сталкивается с совершенно понятной проблемой. Любая другая техника по сравнению с самолетами практически стоит на месте. Огромные локации, которые на истребителе из конца в

УДАР СБИТОГО САМОЛЕТА О ЗЕМЛЮ ПОХОЖ НА ПАДЕНИЕ МЕТЕОРИТА.

НЕТ, ЭТО НЕ КАДР ИЗ «ИЛ-2», ХОТЯ ОЧЕНЬ ПОХОЖЕ.

ПЕЙЗАЖИ ХУДОЖНИКАМ ОПРЕДЕЛЕННО УДАЛИСЬ — ОСОБЕННО ВОДА.

ЕСЛИ НЕ ПОПАДАТЬ ПОД ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОГОНЬ, ТО КОРАБЛИ ОСОБЫХ НЕПРИЯТНОСТЕЙ НЕ ДОСТАВЛЯЮТ.

конец пролетаются за несколько минут, для всех прочих превращаются в условно-бесконечное поле. Поэтому танки всегда появляются относительно недалеко от мест выполнения боевых задач, а корабли чаще становятся целью миссии, а не инструментом ее выполнения.

Естественно, планируются отдельные игровые режимы для междусобойчиков — чисто танковых и чисто морских сражений. Но этим публику не удивить, а вот опыт котла из различной техники, управляемой живыми людьми, а не скриптами или AI, — это что-то новенькое.

МНЕ БЫ В НЕБО

Самолетов сейчас более двух сотен, и их число постоянно увеличивается. Представлена техника СССР, США, Британии, Германии и Японии. Важно, что самолеты — не просто набор разных скинов и характеристик. В игре отличная физическая модель, которая не только рассчитывает аэродинамику в зависимости от положения шасси или закрылков, но даже учитывает разницу в весе после сброса стокилограммовой бомбы. Управлять самолетом можно в трех режимах. Аркадный представлен предельно простым управлением и видом от третьего лица. В режиме симулятора наблюдать за происходящим мы будем из кабины, а в управлении будут задействованы десятки кнопок. Исторический режим — промежуточная ступень между аркадой и сложным симулятором. Дизайн карт тоже взят не с потолка, разработчики постарались досконально восстановить топографию реальных театров боевых действий.

В игре есть возможность подключить сложное оборудование, имитирующее элементы управления реальными самолетами. Речь идет о профессиональных джойстиках и штурвалах, снабженных множеством тумблеров и рычажков. Возможно, уровень реализма даже позволит отрабатывать навыки настоящим пилотам, что для сессионного ММО-проекта — настоящая фантастика. О большом внимании к реализму говорит, например, наличие в игре перегрузок. Заложив слишком крутой вираж, вы получите потемнение экрана и проблемы с управлением на несколько секунд. В режиме симулятора перегрузка может даже привести к полной потере управления и падению самолёта.

В то же время аркадное управление настолько простое, что о нем и писать даже как-то неудобно. Двигая мышкой, мы выбираем, куда лететь, левая клавиша — огонь, правая и средняя отвечают за наведение на цель. «Shift» ускоряет, «Пробел» сбрасывает бомбы, «G» выпускает шасси. Можно, конечно, дублировать поворот на клавиатуре, но это необязательно — мышью направлять самолет очень удобно.

ПТИЦЫ ВЫСОКОГО ПОЛЕТА

Некоторые вопросы вызывает игровой процесс. Итак, перед нами огромная карта, мы появляемся у ее края и должны лететь в центр, где, собственно, и происходит все самое интересное. Но самолет у нас — отнюдь не реактивный, поэтому до непосредственного контакта с врагом может пройти некоторое время. А если вы неопытный пилот, то после этого контакта зачастую приходится менять самолет и снова лететь с самого края. Динамика получается какой-то спрессованной, чего не бывает, скажем, в шутерах, когда от места возрождения до ближайшего врага пятнадцать секунд бега трусцой.

Кроме того, угробив все свои самолеты, остается лишь сидеть и наблюдать, как старшие товарищи заканчивают раунд, или выходить. Это заставляет ценить жизнь и сражаться до последнего, но обрекает начинающих на постоянную беготню между сессиями.

С другой стороны, бесконечные возрождения свели бы все ощущение войны на нет — что толку стрелять по самолетам, если их меньше не становится? А так проигрывающая команда начинает потихонечку рассредоточиваться, — пока новый самолет долетит до гущи сражения... А когда вражеский резерв совсем закончится, то превосходство перейдет в количественное.

Удивительно, что огромные пространства, красивая картинка и мощная физика практически не нагружают компьютер, игра спокойно бегает на максимальных настройках, спокойно сворачивается-разворачивается и выдает тормоза, только если есть проблемы со связью. Хотя и в этом случае вы не столько увидите тормоза, сколько потеряете в меткости.

Обладателям плохого соединения, впрочем, тоже будет чем себя развлечь: в игре заявлены разнообразные PvE-режимы, где в одиночку или с друзьями можно попробовать на зуб искусственный интеллект врага.

ФИЗИКА ДЛЯ ЛИРИКОВ

Конечно, в ММО сейчас никуда без развития. В War Thunder нужно зарабатывать валюту и покупать новую технику, но это — далеко не все. Есть еще возможность ставить разные варианты снаряжения на самолет и развитие бойцов. Экипаж за выполнение боевых заданий получает опыт, который можно тратить на улучшение меткости стрелков, дальности обзора пилота и тому подобные приятные вещи. Опытный экипаж особенно полезен на крупных бомбардировщиках, которые благодаря хвостовым пулеметам легко отстреливают мелких преследователей. Чем более меток и устойчив к перегрузкам пулеметчик, тем проще живется всем членам команды.

Фирменная проработка игровой физики на месте и в аркадном режиме. Даже friendly fire никто не отменял, и неопытному пилоту ничего не стоит сбить в горячке боя своего или нечаянно столкнуться с другим самолетом из своей команды, увлекшись погоней за уходящим в облака врагом. Продуманная система повреждений фиксирует любые попадания — порой для того, чтобы сбить самолет, хватает одного выстрела по кабине пилота. Скрупулезность проработки приносит свои плоды — принципы реального воздушного боя работают и в игре. Например, всегда стоит набирать высоту, чтобы, сбрасывая ее в критический момент, можно было нарастить скорость, а пара опытных игроков представляет собой реальную силу — слетанное звено разбирает вражеские самолеты за считанные секунды.

■■■

На этапе беты War Thunder выглядит крайне перспективно. Впрочем, пока неясно, будет ли игра представлять серьезный интерес для любителей покататься на танках и порулить эсминцем или же наземная и водная техника будут теряться на фоне авиации. Но посмотреть на итоговый результат очень хочется. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ

ПОКА WAR THUNDER ВЫГЛЯДИТ КАК ПРОСТО ОЧЕНЬ ХОРОШИЙ ОНЛАЙНОВЫЙ СИМУЛЯТОР ВОЗДУШНОГО БОЯ. НО У ИГРЫ ЕСТЬ ВСЕ ШАНСЫ СТАТЬ ЕЩЕ ТАКЖЕ ОТЛИЧНЫМ СИМУЛЯТОРОМ ТАНКОВ И ВОЕННЫХ КОРАБЛЕЙ.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 70

МЫ УЧИМ ЛЕТАТЬ САМОЛЕТЫ

МЫ ПОБЕСЕДОВАЛИ С АНДРЕЕМ ШУМАКОВЫМ, PR-МЕНЕДЖЕРОМ КОМПАНИИ GAIJIN, И ВЫЯСНИЛИ У НЕГО, КАКОЙ ИГРА ДОЛЖНА СТАТЬ ПОСЛЕ РЕЛИЗА, А ЗАОДНО УЗНАЛИ НЕМАЛО ДРУГИХ ИНТЕРЕСНЫХ ВЕЩЕЙ ПРО WAR THUNDER

Почему именно самолеты, почему именно этого временного периода? Как родилась идея проекта?

War Thunder — военная ММО-игра, она не ограничена авиационными сражениями. Идея не сводится к тому, чтобы сделать очередной авиасимулятор, пусть и в масштабах онлайн-проекта. Что касается выбора именно этой эпохи: Вторая мировая остается величайшим вооруженным конфликтом последних веков, заставившим весь мир содрогнуться и коснувшимся в той или иной мере каждого из ныне живущих. Учитывая это и принимая во внимание наш многолетний опыт разработки авиасимуляторов о Второй мировой, мы взялись именно за такую масштабную и массовую онлайн-игру, в которой попробуем воссоздать атмосферу тех грандиозных сражений.

В War Thunder мы предоставим игрокам возможность управлять авиацией, наземной и морской техникой *в одном бою*, на одной исторически достоверной карте. Это не отдельные карты и не разные игры — танкисты и пилоты будут играть в одной команде, на одном и том же поле боя ради общей победы. Не авиацией единой велись войны.

Это будут отдельные режимы типа «танк на танк» или одна большая мясорубка?

И то и другое. У нас будут отдельные междусобойчики для техники — как сейчас для авиации, когда морскими и сухопутными войсками управляет AI. На таких картах другая техника присутствует, но исход сражения определяют игроки, а они-то как раз только на самолетах. Будут и совмещенные режимы, без них никак не обойтись. Например, игроки на танках выполняют свои задачи, а буквально над ними в небе сражаются самолеты.

Огромные карты создавались специально под самолеты с их безумными скоростями. Но ведь танки и корабли далеко не такие быстрые — на фоне авиации они, даже развивая максимальные скорости, ползают не быстрее черепах. Получается существенная разница в динамике. Как вы это планируете преодолевать в глобальных сражениях?

У всех свои задачи. Например, наземная техника должна взять определенную точку на карте. Не могут же самолеты приземлиться и радостно отрапортовать: «Мы захватили аэродром». Поэтому авиация сражается за свои цели, а бронетехника — за свои. Например, бронетехника может сражаться за контроль над аэродромом. При этом, разумеется, будет происходить взаимодействие между землей и воздухом — один хороший заход бомбардировщика может мгновенно остановить наметившийся танковый прорыв противника. Вовремя занявшее правильную позицию зенитное подразделение поможет своей команде контролировать небо на данном участке.

ИСТОРИЧЕСКИЕ РЕАЛИИ

И все это с соблюдением исторической достоверности?

Да. Например, корабли у нас будут присутствовать только в тех сражениях, где флот принимал участие, вроде Перл-Харбора или на десантных операциях. Следовать истории очень выгодно — она фактически свела весь баланс сил уже до нас.

Какова концепция сессии? Игрок вошел в игру с самого начала, разбил все самолеты из резерва — что дальше? Просто выходить? Теряет ли он что-нибудь при этом?

Для того чтобы бой начался (а сейчас мы говорим о случайных боях, которые у нас представлены в виде трех типов сражений: аркадные, исторические и реалистичные), собирается две полных команды, и игра тут же начинается. В принципе, игрок может покинуть сессию в любой момент, заработанные им опыт и внутриигровые очки — Львы — будут начислены после завершения раунда.

Каков максимальный размер резерва самолетов? Какими самолетами вы посоветуете его комплектовать начинающим игрокам?

Ангар для каждой страны отдельный. Три слота — то есть три команды экипажа — игрок получает при старте и еще два может приобрести за Львов. Предусмотрена опция дополнительно расширить ангар за Золотые орлы, которые приобретаются за реальные деньги.

И КРУТИТЬ ВЕРНЬЕРЫ

Авиация — штука сложная, но ваши самолеты выглядят очень реалистично. Каких специалистов вы привлекали к разработке?

Мы сотрудничаем с авиационными инженерами, специалистами по аэродинамике, военными историками и настоящими пилотами. У нас большой опыт разработки авиасимуляторов, так что нам это не в новинку. Много экспертов со всего мира принимают участие в создании моделей самолетов. А еще среди консультантов у нас немало владельцев раритетной авиатехники.

Вот ваш богатый опыт авиасимуляторостроения — он ведь должен ввести вас в соблазн сделать все как в тренажере для пилотов. Но для обычного человека авиасимулятор — что-то запредельно сложное. Значит, сделав прекрасное реалистичное управление, вы останетесь без клиентов...

Если мы делали симуляторы, это вовсе не значит, что мы не сможем предоставить аудитории простую в освоении игру. В авиасимуляторе игрок не обязан контролировать собственноручно все системы — он просто управляет полетом. Здесь есть место для градаций сложности. Если мы позволим игроку управлять закрылками и топливным насосом, заставим следить за показаниями десятков приборов — это высокий уровень реализма, предъявляющий высокие требования к пилоту. Ну а если все, зачем надо следить игроку, — это высота да прицел, то с таким управлением справится и ребенок. У нас будут симуляции разной степени глубины — и для тех, кто хочет просто полетать в обеденный перерыв, и для профессионалов, которым не хватает той дозы неба, которую они получают на работе. Кстати, в аркадном режиме будет упрощено не только управление, но и физика — специально для тех, кто не знаком с управлением самолетами и аэродинамикой.

Но ведь огромная карта, сложная, проработанная физика, красивая картинка — это все должно сильно нагружать компьютеры игроков. А для MMO-проектов низкие системные требования — основа возможности существования.

Чтобы без проблем играть в War Thunder, не нужно обладать суперсовременным компьютером. Нам просто вести работы по оптимизации, поскольку мы используем свой собственный движок. Игра отлично идет на ноутбуках. Но если вы захотите поиграть в режиме графики «кино» — тогда без современной машины не обойтись. Но оно того стоит!

СОРАТНИКИ

В реальности боевыми машинами управляет не один человек. Как насчет того, чтобы сделать режим с двумя пилотами в одном самолете?

А что будет делать второй пилот? Мешать управлять самолетом первому? Или, если второй игрок будет отвечать, скажем, за пулемет или сброс бомб, — это же со скуки помереть можно, пока дождешься своего «выхода на сцену»! Нам не кажется целесообразным давать игрокам неинтересный игровой опыт. Тем более что пилоты пока благополучно справляются со всеми функциями. Даже в состоянии перегрузки.

Кстати, о перегрузках. Что было сложнее всего при разработке этого ноу-хау?

Мы стремились сделать имитацию физического восприятия этого состояния. Отрисовать потемнение экрана и изменить отзывчивость управления — это пара пустяков, главное было понять, что перегрузка должна выглядеть именно так. Кстати, в реалистичных боях пилот от перегрузок может даже потерять сознание. Если надолго — то, скорее всего, самолет упадет.

Авиация — техническая сфера, а создание игр — творческая. Как удается совмещать эти два начала? Как выглядит творческий процесс воплощения реальных самолетов в код и текстуры?

Когда мы воссоздаем самолеты, то не выдумываем ничего лишнего и не применяем данные сомнительного происхождения. Но это все равно творчество, труд, который без вдохновения не принесет желаемого результата.

Перед началом работы по каждой новой модели самолета составляется документ, именуемый паспортом. В нем содержится исчерпывающая техническая информация, а также фотографии и цветовые схемы камуфляжной раскраски — для воссоздания аутентичного внешнего вида машины и интерьера кабины. Затем долго и старательно прорабатывается модель самолета, после чего за дело берутся эксперты по настройке летной модели и модели повреждений.

А какой у вас любимый самолет?

Люблю F4F4 Wildcat. Это американский палубный истребитель, который, хоть и не обладает выдающимися летно-техническими характеристиками, отлично подходит для динамичного, азартного, а главное, результативного аркадного боя. В исторических боях и в песочнице на «фулл-реале» соглашаюсь летать на всем, что доступно, но традиционно предпочитаю истребители.

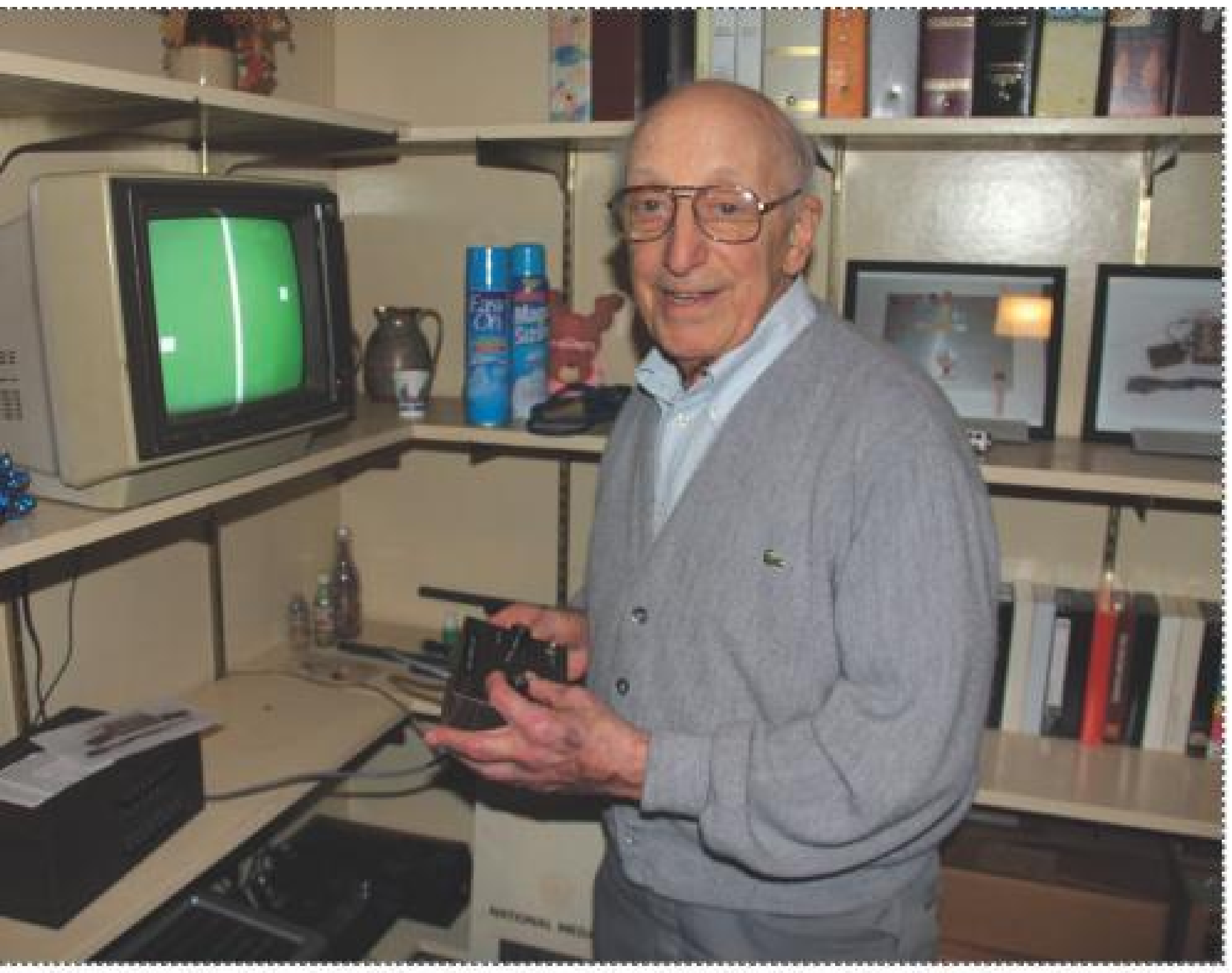
«Легенды Кунг Фу» - MMORPG про восточные боевые искусства, сочетающая в себе атмосферу Древнего Китая, классические ММО элементы и систему файтинга: это бои во всех 3 измерениях с применением фэнтезийных сверхспособностей скольжения по воде, полета и взбегания по стенам.
ЛЕГЕНДЫ КУНГ ФУ
www.kfgame.ru
1. Отсутствие классов и уровней: здесь нет привычных классов персонажей - вы сами выбираете подходящую роль в зависимости от ситуации, набирая опыт и прокачивая боевые умения.
2. Цингун: полеты, бег по воде и стенам – сверхспособности мастеров кунг-фу, без которых немыслима победа в бою.
Покори мир боевых искусств!
3. Система навыков и школ: разнообразие навыков обеспечивает множество боевых комбинаций. Правильно и вовремя использовать приемы - искусство, которому вам предстоит научиться.
Snail Game
MentalGames
MEGALABS

5. Массовое PVP:
многоуровневые локации и битвы за территории братств, дающие возможность сражаться 500*500 человек, которые наконец выяснят, чье же кунг-фу круче!
4. Оффлайн-бот:
даже если вы вышли из игры, ваш персонаж продолжает жить собственной жизнью. Он работает, торгует, обучается. Если вы увидите рядом с собой оффлайн-игрока, то вы сможете его похитить и продать в рабство!
6. Взаимоотношение с NPC:
в зависимости от ваших действий и способов выполнения заданий NPC будет по-разному к вам относиться, а при удачном стечении обстоятельств щедро вас наградит.
ОБТ уже началось!
7. Профессии:
в игре представлены добыча ресурсов, изготовление лекарств, ядов, ковка оружия, шитьё одежды, интеллектуальные профессии, а также новые: попрошайничество, гадание и т.д.
РЕКЛАМА

20 ПРАВИЛ ИГРЫ РАЛЬФА БАЕРА

Национальная медаль США за достижения в области технологий, полученная из рук президента Буша-младшего. Почетное место в Зале славы изобретателей США. Всемирное признание и любовь игроков. Много денег и вечное место в истории электронных развлечений. Все это — заслуги «отца видеоигр» Ральфа Баера, простого американского инженера, создавшего Magnavox Odyssey — первую в истории коммерческую видеоигровую консоль. Этот талантливейший человек успел поработать в десятке сфер и областей над сотней разнообразных устройств, но именно его видеоигровые открытия изменили жизнь сотен миллионов людей по всему свету. А еще он ветеран Второй мировой и даже на девяносто первом году жизни умудряется что-то придумывать и создавать.

Мы поговорили с мистером Баером об истории создания Odyssey, узнали, как изменилась его жизнь после выхода консоли, а также выяснили, каким образом компания изобретателя умудрилась проворонить многомиллионные патенты.



Правило №20. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Очень приятно быть «отцом видеоигр». Я долго шел к признанию.

Правило №19. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Я никогда не умел гадать по хрустальному шару, поэтому даже не догадывался, какими невероятными темпами полетит вперед производство микросхем. А ведь игровая индустрия всегда находилась в прямой зависимости от достижений в области электроники. Закон Мура (согласно которому количество транзисторов, размещаемых на кристалле интегральной схемы, удваивается каждые 24 месяца. — ***Прим. «Игромании»***) оказался точным, но в шестидесятых никто, включая меня, не мог представить последствия научных достижений. Чистая магия!

Правило №18. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

В сороковых мы водили автомобили, которые не заводились в морозное утро, сегодня — не покидаем квартиры, если в машине нет GPS, парктроника, противоударного радара и еще каких-то безумных вещей. То же самое можно сказать об электронике. Скачок технологий за прошедшие полвека подобен переходу с паровых двигателей на бензиновые. Совсем скоро нас ждет еще одна научно-техническая революция.

У МЕНЯ НЕТ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ПРОФЕССИИ, Я ПРОСТО СОЗДАЮ КОНТЕНТ, А ДЛЯ КАКОГО ФОРМАТА МЕДИА — УЖЕ НЕ ВАЖНО

Правило №17. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Я придумывал концепт Odyssey тайком,пока вполсилы руководил отделом крупной компании по разработке электронных устройств для нужд армии. Уговорить менеджмент пойти мне навстречу стоило гигантских усилий. Спасибо природной наглости!

Правило №16. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

После изобретения Odyssey в моей жизни изменились значения многих переменных. В начале семидесятых я обладал абсолютной финансовой и креативной свободой. Деньги текли рекой — от лицензирования технологий, патентных отчислений и выплат по решению судов. Руководство Sanders Associates (компании, где я работал) тщательно следило, чтобы поток денежных купюр не ослабевал. Менеджмент положился на меня и наших юристов, и мы делали все, что от нас требовалось, — расширяли коллекцию патентов в области видеоигр и разрабатывали интерактивные тренажеры и обучающие программы. Потом мы даже открыли несколько новых бизнес-подразделений, на мощностях которых создали интерактивную систему технического обслуживания для ВМС США и ряд тренажеров по стрельбе. Потом я подустал и начал собственный бизнес по разработке электронных игрушек и лицензированию технологий.

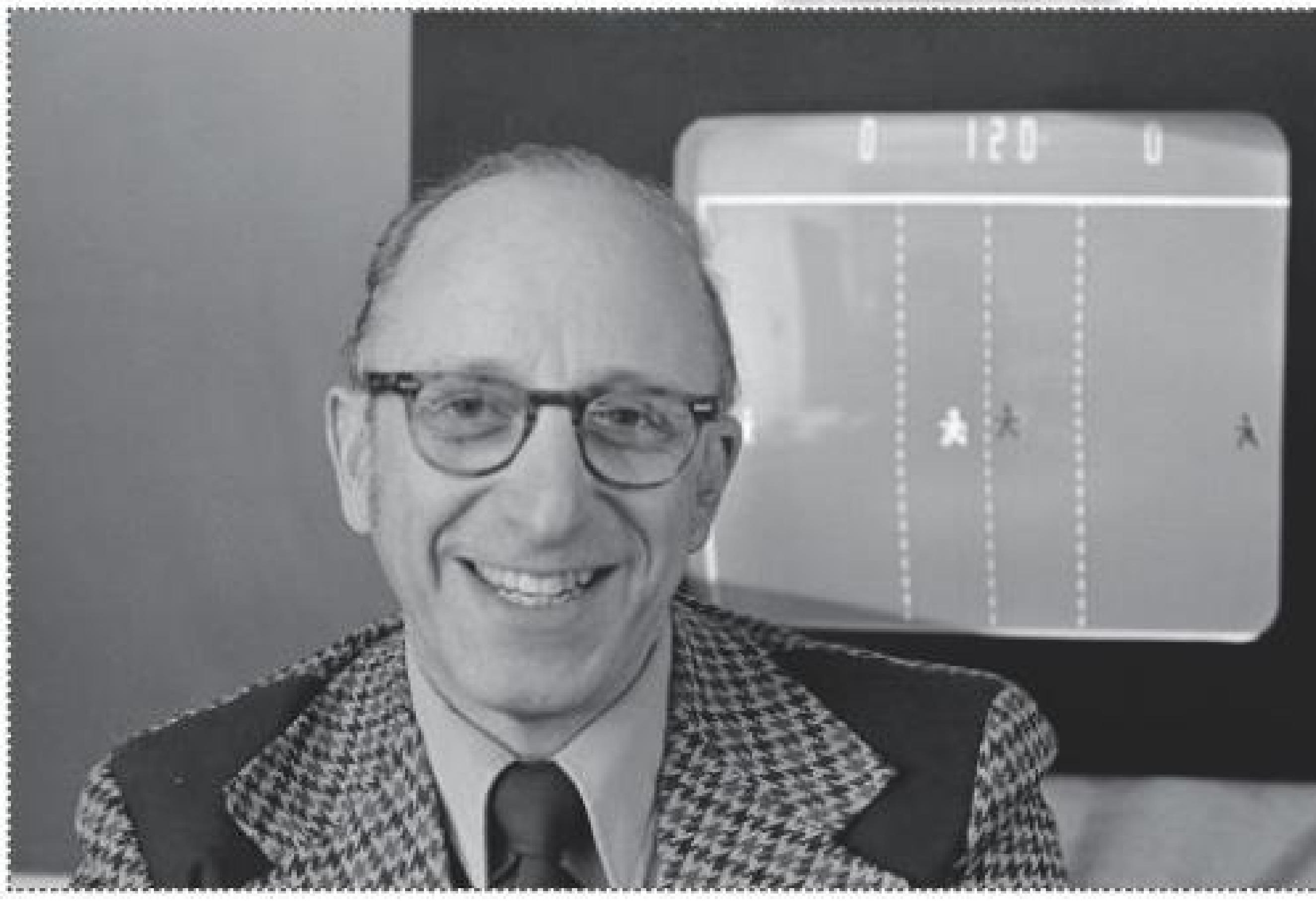
Правило №15. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Я был первым, кто сделал видеоигры и обучающие программы-тренажеры доступными на обычном телевизоре через обычный кабель, сейчас то же самое происходит с современной разновидностью «кабеля» — интернетом.

Правило №14. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

В 1989 году я изобрел несколько необычных контроллеров, которые через много лет всплыли в виде Wii, а не так давно я разработал замену DDR-памяти. Жаль, тоже не добралась до рынка.

Я ПРИДУМЫВАЛ КОНЦЕПТ ODYSSEY ТАЙКОМ, ПОКА ВПОЛСИЛЫ РУКОВОДИЛ ОТДЕЛОМ КРУПНОЙ КОМПАНИИ



Правило №13. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Многие не до конца понимают значение патентов. Они бесполезны, если не относятся к товару, выпущенному большой партией. Такое ограничение необходимо для борьбы с мошенниками и нарушителями. Поэтому многие мои патенты потеряли свою силу уже через 5-10 лет с момента регистрации — просто тогда в этой сфере крутилось недостаточно денег. Или стороны были слишком беспечны и не следили за индустрией, из-за чего проворонили золотоносные лицензии. Например, я был первым, кто оцифровал лицо знаменитого футболиста и использовал в видеоигре, но мы просрали патент какой-то компании (кажется, Electronic Arts с их сериалом Madden).

Другой пример: я запатентовал возможность мгновенного повтора в спортивных играх. Через десять лет, когда срок действия патента кончился, такая функция появилась в каждом спортсимуляторе. С нашей стороны *никто* не занимался этим вопросом, не подавал в суд, не разбирался с нарушителями. С превращением Sanders в Lockheed, Lockheed — в Lockheed Martin, а затем и в BAE у нас просто не осталось людей, которые бы «приглядывали за лавкой». Включая меня. Огромная ошибка.

Правило №12. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Я охладел к видеоиграм еще в конце семидесятых. С тех пор я лишь дважды пытался придумать новый способ *играть*.

Правило №11. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Мне уже за девяносто, но я до сих пор изобретаю, пытаюсь придумывать оригинальные электронные игрушки. Чтобы стать профессионалом, я постоянно работал с инженерами и технарями почти всю свою жизнь. Без таланта и знаний моих бывших коллег я бы давным-давно плавал кверху животом в какой-нибудь грязной реке. Без помощи программистов уровня Ленни Коупа и Боба Пеловица и таких технарей, как Билл Харрисон, я бы никогда не достиг успеха. Только за последние десять лет я наконец-то выучил основы программирования, чтобы уметь самостоятельно собрать какую-нибудь демоверсию. Самообразование — мое лекарство от старости.

Правило №10. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Грустно, что сегодня практически не признают молодых и талантливых инженеров, делающих фантастические вещи. Ни один писатель не позволит напечатать свою книгу без его имени на обложке. А с инженерами так обходятся постоянно. Но грядут перемены.

Правило №9. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Консоли и мобильные платформы будут процветать параллельно друг другу. Очень маловероятно, что приставки уйдут со сцены в ближайшее время. Что касается меня, то без своего iPad я не умру. В игры я на нем не играю — времени нет, а работать можно на чем-нибудь еще.

Правило №8. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Консоли всегда становятся мощнее, даже Wii — не исключение, она все равно была мощнее GameCube. Только дурак не купит процессор в четыре раза мощнее старого, да еще и за вдвое меньшую цену.

ДЛЯ МОЛОДЕЖИ ПЯТИДЕСЯТЫЕ — МЕЗОЗОЙСКАЯ ЭРА. ДЛЯ МЕНЯ — ВЧЕРА

ДЕНЬГИ ТЕКЛИ РЕКОЙ — ОТ ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ, ПАТЕНТНЫХ ОТЧИСЛЕНИЙ И ВЫПЛАТ ПО РЕШЕНИЮ СУДОВ

БЛИЦ-БРОШЮРА

>>> Несколько лет назад, в Кёльне, на Game Developers Conference, я познакомился с Алексеем Пажитновым. С большим удовольствием объявил о его выходе большому залу.

>>> Не могу припомнить ни одного фильма, который бы произвел на меня значительное впечатление.

>>> «Was du nicht im Kopf hast, hast du in den Beinen», или «Подумай, прежде чем бежать». Моя любимая пословица.

>>> Люблю длинные вечера.

>>> Главный плюс детства — неведение. Ты еще не знаешь, что миром заправляют мошенники, воры, лгуны, предатели, убийцы и ублюдки, которые переходят дорогу большинству хороших людей, пытающихся прожить свою жизнь честно.

Я БЫЛ ПЕРВЫМ, КТО ОЦИФРОВАЛ ЛИЦО ЗНАМЕНИТОГО ФУТБОЛИСТА И ИСПОЛЬЗОВАЛ В ВИДЕОИГРЕ, НО МЫ ПРОСРАЛИ ПАТЕНТ

НИ ОДИН ПИСАТЕЛЬ НЕ ПОЗВОЛИТ НАПЕЧАТАТЬ СВОЮ КНИГУ БЕЗ ЕГО ИМЕНИ НА ОБЛОЖКЕ. А С ИНЖЕНЕРАМИ ТАК ОБХОДЯТСЯ ПОСТОЯННО

Правило №7. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Текущее поколение консолей так затянулось, потому что платформодержатели просто не знают, куда двигаться дальше. Сенсорные панели до сих пор не раскрыли свой потенциал, технология находится лишь в стадии зарождения. Мы только-только получили нормальное распознавание голоса. Никто не в состоянии предугадать дальнейшее развитие индустрии.

Правило №6. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Давным-давно почти все геймдизайнеры были одновременно программистами и инженерами. Сегодня полно дизайнеров, которые не могут даже сделать простенькие часы в Visual Basic. Тысячи людей получили шанс, а десятки — его упустили.

Правило №5. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Для молодежи пятидесятые — мезозойская эра. Для меня — вчера. Вплоть до семидесятых инженеры могли свободно менять специализацию, и это было здорово. Я разрабатывал медицинское оборудование, передатчики, ресиверы, радиоприемники, телевизоры, все виды аудиотехники, производственные системы для предприятий, космические и военные системы. А потом просто взял и сделал консоль, между делом. Сегодня это нонсенс. Один человек не может сделать ни консоль, ни даже игру для нее. Только мобильные платформы предоставляют возможность талантливым одиночкам сделать хорошую игру самостоятельно. Удовлетворение от этого несравнимо ни с чем.

Правило №4. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Как «отца видеоигр» меня не задевают разговоры о влиянии жестоких игр на психику детей. Да, бесспорно, в какой-то степени это правда. Но лишь в какой-то. СМИ любят преувеличивать. В этом плане за последние пятьдесят лет ничего не поменялось.

Правило №3. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Игры были лучше двадцать лет назад? А книги? Они тоже были лучше двадцать лет назад? Видеоигры — вид искусства, а искусство — это многообразие форм. Разве можно сказать, что Пикассо лучше Рембрандта?

Правило №2. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Игра, в которую можно играть снова и снова и она не надоест. Как моя SIMON. Вот что такое эталонный геймдизайн.

Правило №1. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

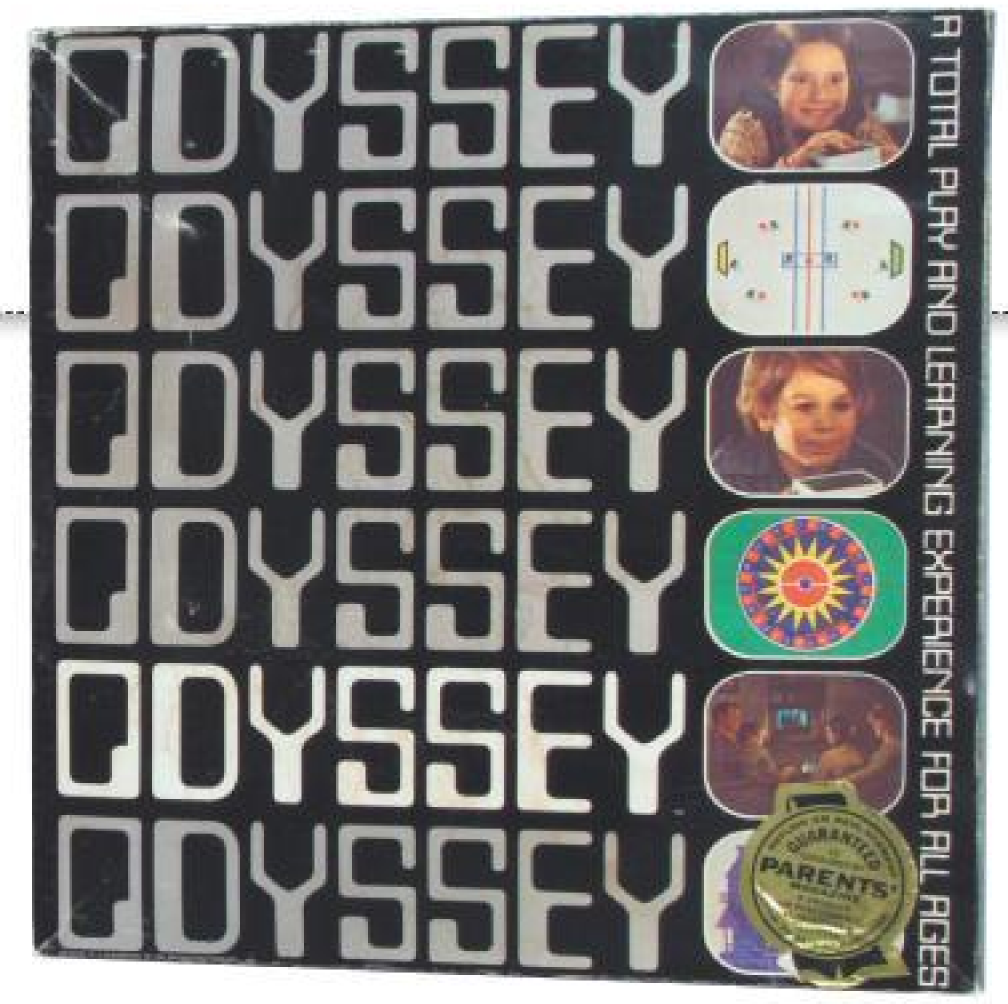
Какую консоль я бы сделал сегодня? Понятия не имею.

Интервью: Геворг Акопян

ГЛАВНЫЙ ПЛЮС ДЕТСТВА — НЕВЕДЕНИЕ. ТЫ ЕЩЕ НЕ ЗНАЕШЬ, ЧТО МИРОМ ЗАПРАВЛЯЮТ МОШЕННИКИ, ВОРЫ, ЛГУНЫ, ПРЕДАТЕЛИ, УБИЙЦЫ И УБЛЮДКИ

ОДИССЕЯ 1972

Что такое Magnavox Odyssey



В 1966-м Ральф Баер вряд ли мог подумать, что создаст многомиллиардную индустрию, которая превзойдет все остальные развлекательные, включая кино. Результат шести лет экспериментов, Magnavox Odyssey была невероятным прорывом для своего времени, но в сравнении с наследницами она элементарна — ее даже нельзя назвать полностью цифровым устройством, хотя сам Баер так не считает. Она не выводила звук и цвета, содержала аналоговые компоненты, но вот концепция устройства, выводящего интерактивные изображения на экран, была прорывной. До Баера были люди, которые изготавливали схожие прототипы, но ни один из них не дошел до коммерческого релиза, — а запоминают обычно только то, что можно купить.

Заслуги Баера не укладываются лишь в изобретение игровых консолей. Он еще и придумал первую популярную видеоигру истории — **Pong**. В вариации Magnavox Odyssey она называлась **Tennis**, и именно ей вдохновился легенда **Atari** Нолан Бушнелл, который как-то раз посетил демонстрацию Odyssey и особенно впечатлился этой игрой. Бушнелл был перфекционистом, и не все его в оригинале устраивало. Тем не менее по решению суда между Atari и Magnavox первой, а вслед за ней и группе остальных разработчиков, создававших клоны, пришлось выплачивать отчисления. В суде удалось доказать, что Бушнелл видел Tennis и вдохновился ей, хотя это были корпоративные игры, к которым Баер имел опосредованное отношение.

Впрочем, предтеча Pong — это, по сути, единственная игра Odyssey. При помощи переключателей можно было менять правила перемещения двух точек на экране, но визуализация от этого не менялась. Для того чтобы теннис превратился в рулетку или викторину, нужно было фиксировать на экране телевизора специальные пластиковые насадки, которые отвечали за «графику».

Еще Баер придумал концепцию картриджей в их более современном понимании, а также «железных» надстроек — правда, реализовывали их совсем другие люди. На Magnavox Odyssey даже появился рабочий световой пистолет, один из первых в истории аксессуаров, который позже повторяли почти все производители. Продажи консоли не были выдающимися, но свою аудиторию она собрала. Триста тысяч реализованных приставок — это не так уж плохо, если учесть, что игрового рынка тогда не существовало, а платформодержатель с рекламой изобретения явно не справлялся. Что говорить, если многие потенциальные покупатели всерьез думали, что работает Odyssey только с телевизорами Magnavox.

Сегодня Баер результатом своих трудов немного разочарован. Создателя Magnavox Odyssey расстраивает, что видеоигры стали зачастую бессмысленными — такими он их не задумывал. Его можно понять. Можно понять и то, почему игры за сорок лет так изменились. Так вообще часто бывает — придумывают что-то для одних целей, а используют совсем для иных. С другой стороны, это и есть ключевое отличие простого изобретения от важного, а еще доказательство того, что даже с появлением смартфонов и планшетов игровые консоли никуда уходить не собираются. Может, когда-нибудь и уйдут, но признание Баера, как и самой Odyssey, со временем будет только расти.

ВИНС ДЕЗИ

Основатель компании Running with Scissor, создатель Postal. Таксон, Аризона

В ДЕТСТВЕ Я БЕГАЛ С НОЖНИЦАМИ

Postal появилась из-за того, что мы в Running with Scissor задолбались делать детские обучающие игры на протяжении десяти лет. Мы посчитали, что пора сделать что-то, во что захочется поиграть нам самим, а не очередную историю про спасение мира.

Уверен, что в Postal было бы очень весело играть на Wii.

Я хожу в церковь. В основном в католическую, но посещаю все Божьи дома.

Лучшее средство от похмелья — хороший минет.

Я люблю «Касабланку» (1942) и «Крестного отца» за то, что в них отражены все свойства человеческой натуры.

Я бы сделал игру о том, как стать успешным капиталистом в России и не потерять все бабки.

Уве Болл — хороший парень, мы созваниваемся.

Мое любимое слово — «взаимодействие».

И ВОДКА, И ВИСКИ ХОРОШИ, ЕСЛИ ПОМОГУТ ПЕРЕСПАТЬ С ЖЕНЩИНОЙ

Я понял, что хочу делать игры в три годика в Бруклине.

В детстве на меня оказали огромное влияние «Бен-Гур», «В случае убийства набирайте «М», «Психо», «Заводной апельсин» и «2001 год: Космическая одиссея».

В последний раз меня по-настоящему впечатлила Angry Birds. Простое и захватывающее веселье.

И водка, и виски хороши, если помогут переспать с женщиной. Но я все-таки предпочитаю текилу.

Люблю ездить на лошади, иногда даже катаюсь без седла.

Uncharted, Gears of War и прочее — не для меня, не трачу время на всякую фантастику. Предпочитаю казуалки и головоломки.

Какая разница, умеют ли женщины водить или нет? До тех пор, пока у них есть сиськи, я и сам могу побыть за рулем.

Женщины часто врут, а потом обвиняют тебя за сказанную правду.

Знаете, как я придумал чувака в костюме пениса? Очень просто: все мужики — члены, также как все женщины — вагины. Но проблема не в них, а в дураках и дурах.

В детстве я бегал с ножницами («run with scissors». — ***Прим. «Игромании»***).

КАКАЯ РАЗНИЦА, УМЕЮТ ЛИ ЖЕНЩИНЫ ВОДИТЬ ИЛИ НЕТ? ДО ТЕХ ПОР, ПОКА У НИХ ЕСТЬ СИСЬКИ, Я И САМ МОГУ ПОБЫТЬ ЗА РУЛЕМ

ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО ОТ ПОХМЕЛЬЯ — ХОРОШИЙ МИНЕТ

Самое крутое, что увидел в России, — это как мой друг оприходовал сразу двух телок одновременно.

Обама — самый скучный человек в мире.

Я убивал животных.

Играю на телефоне только во время перелетов. Для этого они и нужны.

Не люблю онлайновые ролевые игры. Когда-то пробовал сам сделать такую, но ничего не вышло.

Не люблю Half-Life, не жду третью часть. Мне пофиг. Мне на все пофиг.

Я НЕ СПЛЮ С ЗАМУЖНИМИ ЖЕНЩИНАМИ, НО ЖЕНУ БРЭДА ПИТТА...

Чем я сейчас занят? Этим офигенно длинным интервью. Серьезно, сколько нам еще трепаться?

Postal 3 — лучшая игра 2011 года, потому что я слепой, глухой и тупой. И преданный.

Люблю ночные клубы. До работы в игровой индустрии я был промоутером.

При выборе между рок-концертом и стрип-клубом все зависит от выступающей группы и настроения моего члена.

За всю мою жизнь у меня не было ни одного обычного дня.

ПАНДЫ — ОНИ И ЕСТЬ ПАНДЫ

Любая порнуха хороша, кроме детской. Ненавижу насилие над детьми.

Мне нравятся угги, если они на ногах голой женщины, прогнувшейся через мой рабочий стол.

Знаете, что лучше женщин? Женщины и крепкое здоровье.

Профессиональный реслинг — очень веселая штука.

Когда я был моложе, постоянно матерился во время игры. Сейчас поменьше.

В игровой индустрии меня больше всего бесит коррупция и политичность.

Обожаю цирк. Это ожившая фантазия: животные, красивые женщины и чудаки.

Я бы рассказал о парочке своих безумств, но для этого нужно отдельное интервью.

Люблю классическую музыку, рок и R&B. Танцевальная тоже пойдет.

Моя любимая игра — «Монополия».

Я хожу в спортзал. Сегодня вон пробежал десяток километров, повкалывал на тренажерах.

Панды — они и есть панды.

Не играл в Batman: Arkham City, но мне нравится человек в костюме летучей мыши. Кристиан Бэйл — лучший Бэтмен.

Мне пофиг на 3DS и Vita. Мне на все пофиг, не забыли? **Я познакомился с Брайаном Фарго сто лет назад.** Надеюсь, он в порядке.

НЕ ЛЮБЛЮ HALF-LIFE

Представляете, у меня тоже есть электронная читалка, HP TouchPad.

Люблю бейсбол, болею за «Нью-Йорк Янкиз».

Гадаете, держу ли я дома оружие? Не вашего ума дело.

Я не сплю с замужними женщинами, но жену Брэда Питта...

Кому нужны приключенческие игры? Жизнь сама по себе приключение.

Мне нравится весь этот тренд с сексуальными вампиршами. Главное — чтобы не кусали за пенис.

Мой любимый комедийный сериал — «Сейнфилд».

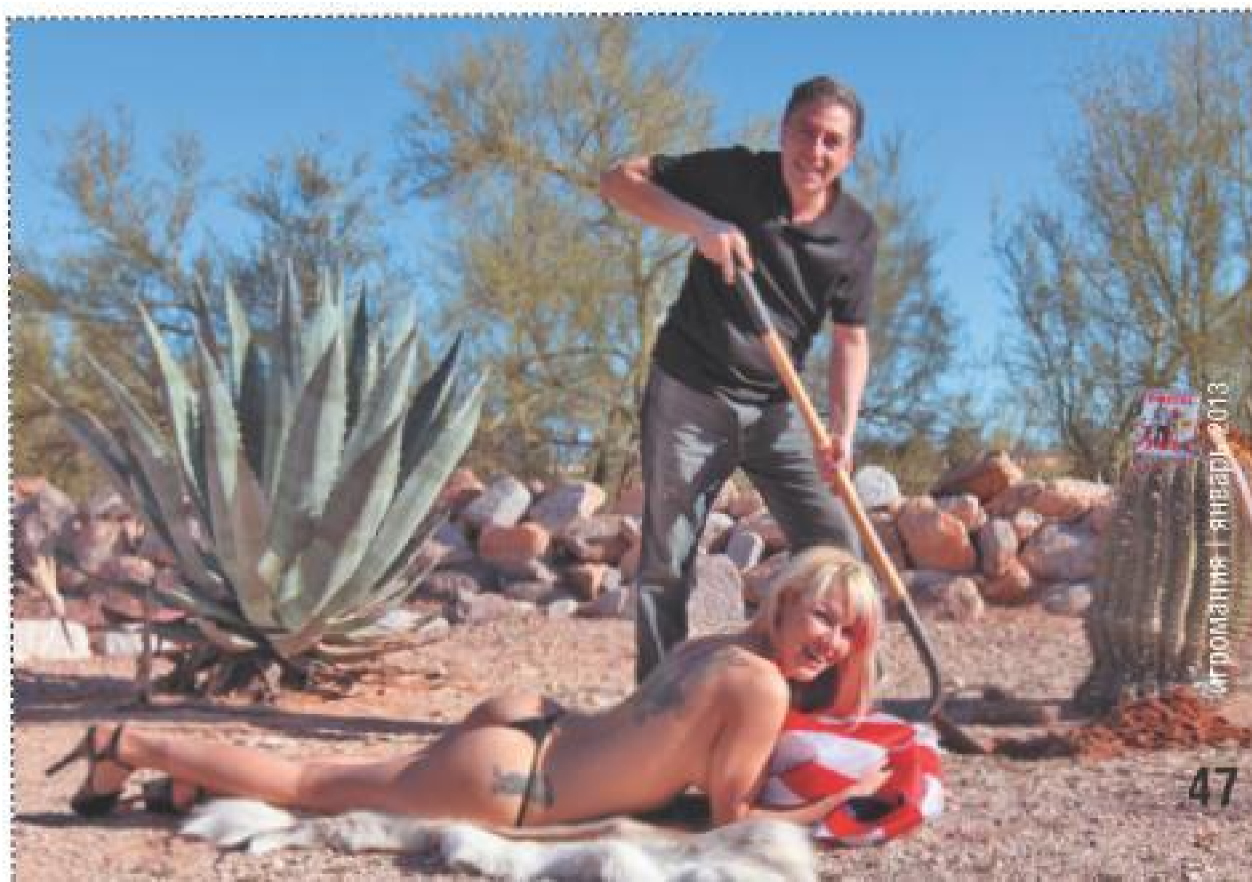
Мало что знаю о Путине, не довелось познакомиться с чуваком.

Не уверен насчет мультиплеера Call of Duty, но в реале я бы спокойно надрал задницу Бобби Котику.

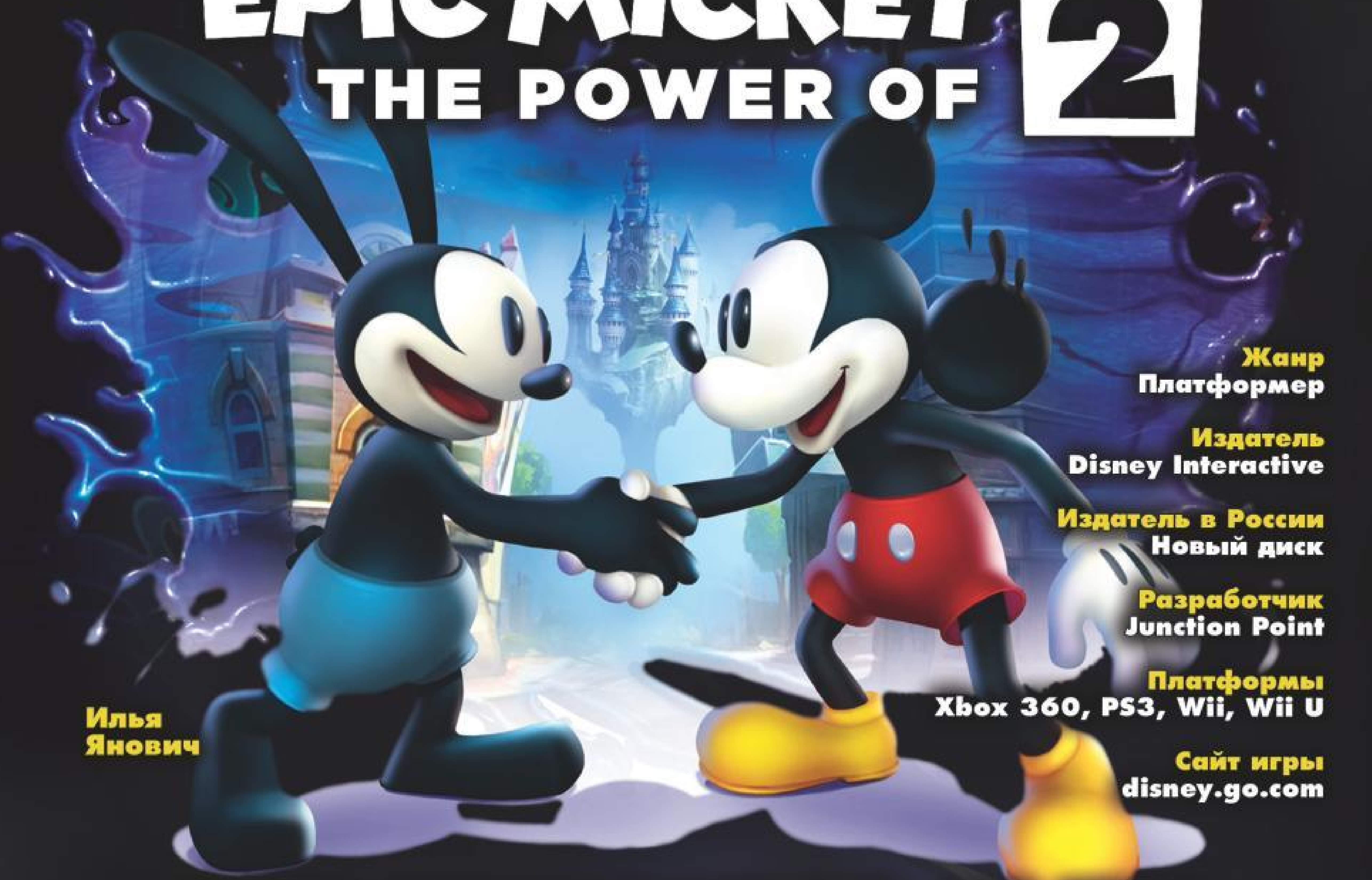
Я не принимаю отстойные подарки.

Беседовал Геворг Акопян

МОЯ ЛЮБИМАЯ ИГРА — «МОНОПОЛИЯ»



Disney EPIC MICKEY THE POWER OF 2



Жанр
Платформер

Издатель
Disney Interactive

Издатель в России
Новый диск

Разработчик
Junction Point

Платформы
Xbox 360, PS3, Wii, Wii U

Сайт игры
disney.go.com

Илья Янович

КАК ЦЕРКОВНАЯ МЫШЬ

«Я дорос до того, чтобы делать игры с рейтингом Teen», — не без гордости говорил Уоррен Спектор нам в интервью еще во время разработки первого **Epic Mickey**. И об этом в свете такой непростой ситуации с **Epic Mickey 2: The Power of Two** хочется поговорить подробнее.

Даже если вы никогда не играли ни в **Deus Ex**, ни в **Thief**, работу «старого Спектора» нельзя не уважать. Это были игры про свободу, про смекалку, про дух приключений. Еще там были убийства, предательства, автоматы, клинки, средневековые балахоны и блестящие черные плащи, но это — лишь аккомпанемент. По словам Спектора, его всегда интересовало творчество исключительно на уровне впечатлений, эмоций… ну а то, что в определенный момент жизни его интересовали еще и отлетающие головы, — это так, случайность.

«Новый Спектор», конечно, совсем другой. Он хочет рассказывать истории, интересные одновременно и детям, и взрослым. Он всегда любил все то, что говорил и делал Уолт Дисней, — из семи вдохновляющих его цитат, опубликованных на странице в Facebook, четыре принадлежат именно Уолту. Спектор всегда был без ума от **Nintendo** и восхищался **The Legend of Zelda**. Точек соприкосновения, в общем, очень много, так что нет ничего странного в том, что вся эта история в итоге вылилась в игру про Микки-Мауса, которая в чем-то подражает одновременно и полнометражкам **Walt Disney Animation Studio**, и «Зельде», и всем луч-

Сюжетных моментов, требующих синхронных действий Микки и Освальда, слава богу, не так уж много. Иначе игра была бы совершенно непроходимой.

Освальд не только построил себе дом как у Микки, но и соорудил похожий автомобиль.

Возвращение мышиного короля

Мультфильмы, послужившие основой для 2D-уровней Epic Mickey 2

The Skeleton Dance

Год выпуска: 1929

Где посмотреть: Двухдисковый DVD-сет Walt Disney Treasures: The Adventures of Oswald the Lucky Rabbit

«Танец со скелетами» — один из самых известных визуальных образов раннего «Диснея», который не только разошелся на множество цитат и пародий, но даже приобрел собственную линию открыток ко Дню святого Валентина. Ничего особенно в мультфильме, конечно, не происходит, но весело скачущие кости — это технологическая бравада, гимн достижениям анимации восьмидесятилетней давности. Знаменитые скелеты вернутся на экраны 65 лет спустя в качестве прихвостней Аяма Агула в ТВ-сериале по «Аладдину».

Mickey's Service Station

Год выпуска: 1935

Где посмотреть: Двухдисковый DVD-сет Walt Disney Treasures: Mickey Mouse in Black & White

Минни, Гуффи и Дональд работают на ремонтной станции, на которую приезжает Пит в прикиде сутенера и требует исправить скрипящую пружину за десять минут (длящиеся почему-то лишь шесть минут экранного времени). СТО имени Минни-Мауса появится много позже в «Дисней-клубе», в эпизоде, в котором Минни попадает в «мир наоборот», а оригинальная Service Station интересна как минимум как одна из последних черно-белых великих короткометражек, не говоря уже о том, что конусообразный клюв Дональда скоро станет плоским.

The Band Concert

Год выпуска: 1935

Где посмотреть: Коллекция Mickey Mouse Limited Box

Во времена перестройки, когда в нашу страну пришел вполне себе заграничный «бубль-гум», одним из самых популярных изображений Микки-Мауса было то, где он, облаченный в форму военного оркестра, дергал дирижерскую палочку; в США этот арт, в свою очередь, постоянно печатали на металлических коробках для школьных завтраков. Так вот, кадр этот взят именно из The Band Concert, музыкальной короткометражки, которую в Epic Mickey 2 трактуют своеобразно — убить вас могут даже ноты.

Night on Bald Mountain

Год выпуска: 1940

Где посмотреть: DVD-издание Fantasia Special 60th Anniversary Edition

Вообще-то Night on the Bald Mountain не самостоятельный мультфильм, а часть шедеврального музыкального альманаха Fantasia (не путать с не слишком удачной Fantasia 2000), а «Ночь на лысой горе» — знаменитая композиция классика Модеста Мусоргского, звучащая в «Фантазии» в аранжировке легендарного Леопольда Стоковского. Но до всех этих сложных вещей вам в детстве не было никакого дела: ветер в «Ночи...» завывал так, что даже под одеялом не получалось почувствовать себя в полной безопасности.

шим платформерам в мире, начиная от **Super Mario 64** и заканчивая **Banjo-Kazooie**.

Единственная печальная штука в этом всем одна: Уоррен Спектор, как выяснилось, все-таки не дорос до того, чтобы делать игры с рейтингом Teen.

Краски мира

Два года назад на долю Микки-Мауса выпало непростое приключение. Он случайно разлил баночки с краской на крошечный с виду мир под названием Пустошь. В Пустоши правил кролик Освальд, отставной герой компании Уолта Диснея, который появился на свет раньше Микки, но в свое время пал жертвой очень хитрых юридических стычек. В итоге Маус стал мировой звездой, символом мультипликации и поп-идолом, а Освальд — какой-то историческкой диковинкой, которую помнят только самые внимательные и дотошные биографы Диснея.

По версии первого Epic Mickey, все это развило в Освальде самые настоящие диктаторские комплексы. Он построил собственную реальность, в которой о Микки никто ничего не слышал, кролик — звезда всех эпохальных черно-белых короткометражек, а трогательные коровки, которые восемьдесят лет назад выполняли в большинстве мультфильмов роль молчаливых статистов, верят, что нет бога, кроме Освальда. Даже именной дворец и именная площадь были в наличии. Весь же мышиный мерчендайз, включая фантики от жвачек и картриджи для NES, диктатор похоронил в специальных техногенных зонах, где он гнил и покрывался мхом.

Злополучные баночки с черной краской, опрокинутые Микки, вызвали Кляксу. Вы наверняка помните это существо по «Дисней-клубу», там оно было представлено черной антропоморфной фигурой. Обычно

Некоторых врагов приходится выкуривать из чрева робокостюмов.

Клякса (особенно в комиксах) — это злодей-интеллектуал, который никогда не опускался до того, чтобы лично пачкать руки. Но в Epic Mickey Клякса почему-то превратился в огромного фантома, поглощающего краску, из которой и создан мир Освальда. Микки-Маус может (это все справедливо и для сиквела) прямо на ходу дорисовать поврежденные уголки Пустоши, стреляя синей краской из своей волшебной кисти. А если элементы уровней нужно, наоборот, стереть (это часто необходимо для решения головоломок или для того, чтобы добраться до сокровищ), то для таких случаев есть краска зелено-кислотного цвета.

Измазавшись золотой краской, Минни и Освальд получают на время возможность проходить сквозь кислоту.

Epic Mickey — все еще визионерская игра, только лишь за стиль мы готовы дать ей шанс и в будущем.

Краска — главное оружие Микки не только для взаимодействия с миром, но и для взаимодействия с врагами. Если накормить прыгучих монстров синей краской, они перейдут на вашу сторону. Если болотной (что быстрее и проще), они погибнут, но это тут же негативно отразится на вашей карме.

Уроки рисования

Чтобы победить Кляксу, Микки и Освальду пришлось объединиться, и заносчивый кролик в итоге все-таки излечился от своих комплексов, став вполне себе мирным президентом собственной маленькой страны. Микки вернулся в родной мир, но ненадолго. Epic Mickey 2 начинается с того, что кто-то отключил по всей Пустоши порталы, устройства для перемещения между разными островками государства, стилизованные под диснеевскую классику двадцатых, тридцатых и сороковых годов. Чтобы помочь расследованию, Освальд приглашает Микки тряхнуть стариной.

В первом Epic Mickey был еще один злодей, второстепенный, — Безумный доктор. Это такой шумный мужик в белом халате, устрашающих кожаных перчатках, с казацкими усами и откидной бородой, который строит устрашающие механизмы и агрессивных роботов. К событиям Epic Mickey 2 он вроде бы стал добрым и даже старается помочь героям, хотя все, разумеется, ставят под сомнение его чудесное перевоспитание. Микки и Освальду предстоит оббегать множество странных мест, чтобы выяснить — Доктор это проказничает или все-таки кто-то еще.

Так или иначе, мир в Epic Mickey все еще чарующий. Все нарисовано настолько ярко, детально и талантливо, что производит неизгладимое впечатление даже на далеких от видеоигр людей (мы проверяли). А для тех, кто хорошо знаком с работами Walt Disney, тут запрятано великое множество самых разных нюансов и тонкостей. Вот та платформа — это, оказывается, часы из «Алисы в Стране чудес», вон та пружина — рожица Балу из «Книги джунглей», вон та пружина — трезубец из «Русалочки».

Разгадывать таким образом уровни — гораздо более увлекательное занятие, чем чем-то на этих самых уровнях всерьез заниматься. Потому что как платформер Epic Mickey 2 постоянно сбоит и буксует. То непонятно, куда нужно прыгать, то неясно, куда сунуть какой-то предмет, а то и вовсе камера сбоит. И чуть ли не в половине случаев вы падаете куда-то вниз исключительно из-за каких-то недоработок в дизайне, а не по собственной неловкости. Не говоря уже о том, что управление с геймпада, в отличие от пульта Wii, совершенно невозможное. Целиться сложно, прыгать сложно, а уж дернуть за какой-нибудь рычаг (за это почему-то отвечает кнопка «Прыжок») вообще из категории нереального.

Некоторые проблемы (но далеко не в таких количествах) встречались и в первой части, но крест на Epic Mickey 2 ставит глупейший кооператив. Кролик Освальд больше не отсиживается на втором плане, он принимает самое непосредственное участие в спасении родной страны. Волшебной кисти у него нет, зато есть волшебный пульт, который активирует (или отключает) большинство электрических механизмов в Пустоши. Поднимает лифты, открывает двери или даже обезвреживает роботов. А еще Освальд может оторвать какую-нибудь свою конечность и бумерангом зашвырнуть во врага, но в битвах он заметно уступает Микки.

Проблем с кооперативом сразу несколько. Во-первых, работает он лишь по сплит-скрину — играть вдвоем можно только на одной консолью, никакого интернета. Через маленькое окошко разобраться, куда надо идти и что делать, тем более сложно. Во-вторых, даже если вы играете один, управление Освальдом берет на себя совершенно невменяемый искусственный интеллект. AI смекает, где нужно использовать кроличий пульт, хорошо если с пятого ра-

Вот мои документы

Секрет ушей Микки-Мауса

Попытайтесь ответить на один очень простой вопрос: как расположены уши на голове Микки-Мауса? Скорее всего, вы скажете, что горизонтально, параллельно линии глаз. И наверняка даже сможете подтвердить свои слова рисунком. Но на деле все, конечно, не так просто.

Легендарные уши (совсем, заметьте, не мышиные) достались Микки по той простой причине, что Уолт Дисней свято верил, будто бы именно характерные уши сделали кролика Освальда таким популярным. Когда права на Освальда перешли другой компании, Дисней замыслил нового героя, но образ Микки-Мауса придумал великий аниматор Аб Айверкс (который, в сущности, и изобрел неповторимый диснеевский визуальный стиль). Уолт дал Абу полную творческую свободу, требование было только одно: чтобы уши были яркие и запоминающиеся.

В одном из документальных шоу на американском ТВ в конце пятидесятых Айверкс рассказал забавную историю. Когда он закончил набросок Микки, уши всем в команде очень понравились и персонажа приняли в работу. Но на первых же раскадровках мультфильмов всплыла серьезная проблема. Уши Микки задуманы плоскими блинами, и, когда герой стоял к камере профилем, они превращались в какую-то полоску, парящую у него над головой. Сам же Микки без своих родных ушей выглядел, конечно, на редкость глупо. Тогда Айверкс придумал простую схему: когда Маус в кадре обращен лицом к зрителю, уши располагаются параллельно линии глаз, а когда поворачивается боком, то они разворачиваются на 90 градусов, превращаясь в своеобразный ирокез. Так диснеевские аниматоры работают вплоть до сегодняшнего дня. Именно поэтому Микки-Маус почти не вертит головой в пределах одного плана, без монтажных склеек.

Но если в случае с 2D-мультфильмами решение было очевидным, то как быть с 3D? Эту проблему решал, конечно, уже не Айверкс, не доживший до эпохи первых компьютерных мультфильмов. Более того, проблема эта упала на плечи именно разработчиков видеоигр, потому что интерактивный Микки стал объемным за несколько лет до того, как до полигонов добрались мультипликаторы. Вплоть до Epic Mickey «проклятие круглых ушей» вообще никак не волновало игровых дизайнеров, для Микки делали одну модель, а уж как вы там камерой вертите — ваше дело. В первой части Epic Mickey управление камерой было несколько ограниченное, и, когда вы меняли ракурс «со спины» на ракурс «сбоку», модель головы Микки, на которой уши располагались классическим образом, менялась на модель с «ирокезом». Но если в первой части смена была абсолютно незаметна глазу, то в Epic Mickey 2 этот процесс почему-то занимает больше времени и вы можете рассмотреть его в подробностях.

Что забавно, Освальда вся эта сложная схема не коснулась ни в мультфильмах, ни в играх. Его уши выглядят подобающим образом что в профиль, что в анфас. Как и у любого кролика. ■

за, а во время появления врагов предпочитает отсиживаться где-то за углом. И это не говоря уже о том, что простая прогулка по улице с ним может превратиться в страшное приключение: несчастное животное застревает в ямах, утыкается в стены или убегает куда-то по своим делам. Что касается каких-то секретных мест, попасть в которые можно только сообща, то тут электрический мозг не реагирует *вообще никак*. Будьте готовы подключать второй геймпад и звать друга на помощь.

Все цвета радуги

Конечно, Epic Mickey — это, в теории, не просто платформер, а ролевой платформер. Но про пресловутый «элемент Deus Ex» говорить вообще смешно. Заключается он в основном в том, что каждому персонажу, встречающемуся у вас на пути, нужна от вас какая-нибудь услуга. И если Пит Пэн (не Питер Пэн, а пес Пит в обтягивающем зеленом топике!) требует от вас денег за проход, то вам нужно… пойти искать деньги! Не выполнять какие-то побочные задания, нет! Просто шарить по ящикам и контейнерам в округе, собирая сказочные купюры. Невероятно захватывающе!

Спасти эти бесконечные скитания как-то могли бы веселые песни, о которых Спектор говорил много и со вкусом. Но с ними вышла какая-то невероятная профанация: поет только Безумный доктор, всего несколько раз за игру, и звучит все это, мягко скажем, так, что ни о каком «неуловимом диснеевском звуке» не может быть и речи.

■■■

Проект Epic Mickey, напоминаем, подразумевает еще как минимум две игры. И не очень понятно, то ли Уоррен Спектор собирается выпустить еще «два эпизода», сделанных по той же формуле, что и Epic Mickey 2, то ли продолжает свои сумасшедшие эксперименты.

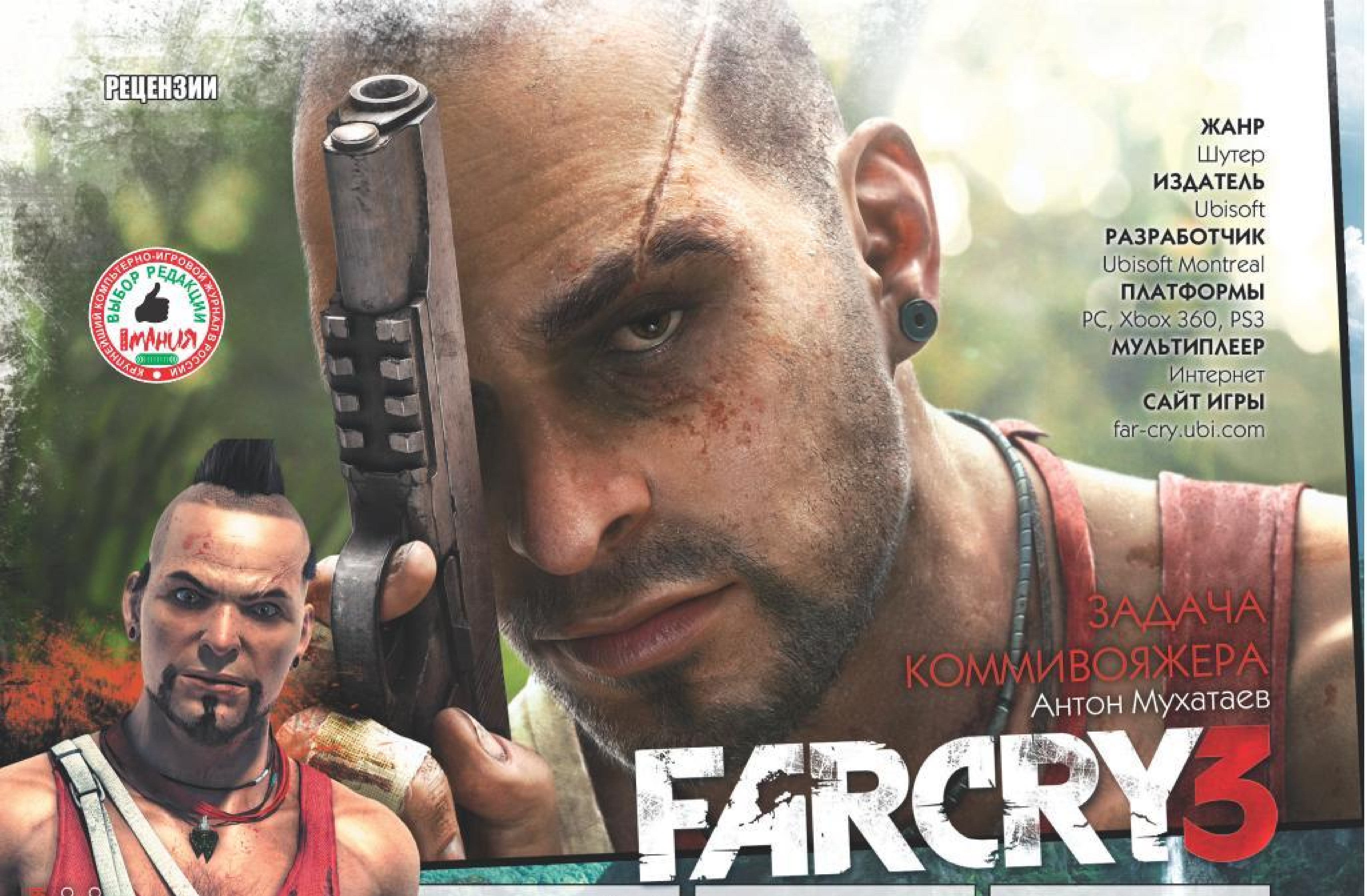
Если первое — то на некогда амбициозной игре можно ставить крест. Если второе — то надежда еще есть. Все-таки эпичный мышонок Микки-Маус достоин чего-то большего. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✗

Дождались?
Мир в Epic Mickey по-прежнему завораживающий, а вот игра, и без того небезупречная, стала гораздо примитивнее и скучнее.

Геймплей ★★★★	4
Графика ★★★★★★★★★	9
Звук и музыка ★★★★★★★	7
Интерфейс и управление ★★★	3

Рейтинг
5,0
«Средне»



ЖАНР
Шутер
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
САЙТ ИГРЫ
far-cry.ubi.com

ЗАДАЧА КОММИВОЯЖЕРА

Антон Мухатаев

FAR CRY 3

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo 2,6 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core 2 Quad, 4 ГБ, 1 ГБ видео

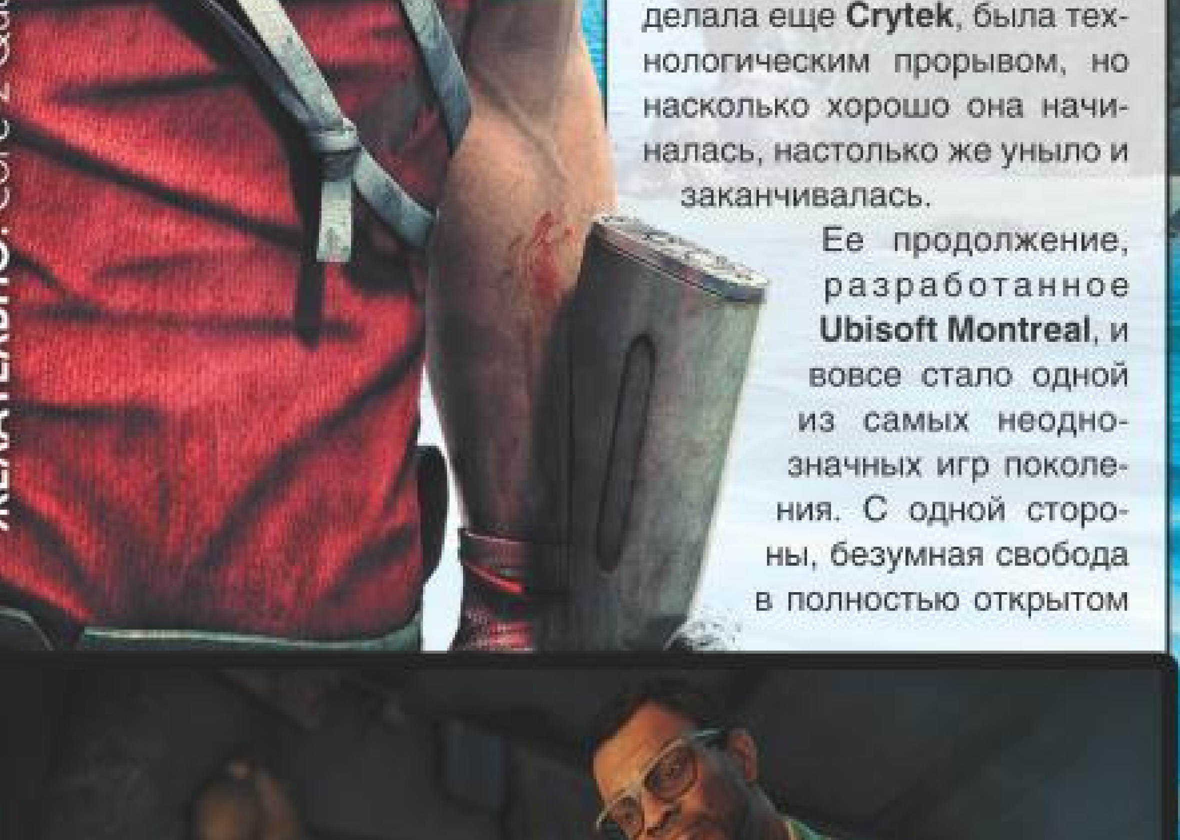
Непостоянство **Ubisoft** приводит к тому, что от компании никогда не знаешь, чего ожидать. Она может и приятно удивить, и жестоко разочаровать. Серия **Far Cry** — тому подтверждение. Первая часть, которую делала еще **Crytek**, была технологическим прорывом, но насколько хорошо она начиналась, настолько же уныло и заканчивалась.

Ее продолжение, разработанное **Ubisoft Montreal**, и вовсе стало одной из самых неоднозначных игр поколения. С одной стороны, безумная свобода в полностью открытом мире, с другой — множество хардкорных элементов, от которых все успели отвыкнуть. Самые нетерпеливые забрасывали **Far Cry 2** в первые часы, но игра точно стоила того, чтобы нырнуть в африканские водоемы поглубже. Третью часть тоже ждет неоднозначная реакция, но уже по другой причине: она изменила баланс сил так, что может отпугнуть ценителей предыдущей игры и, наоборот, привлечь новых.

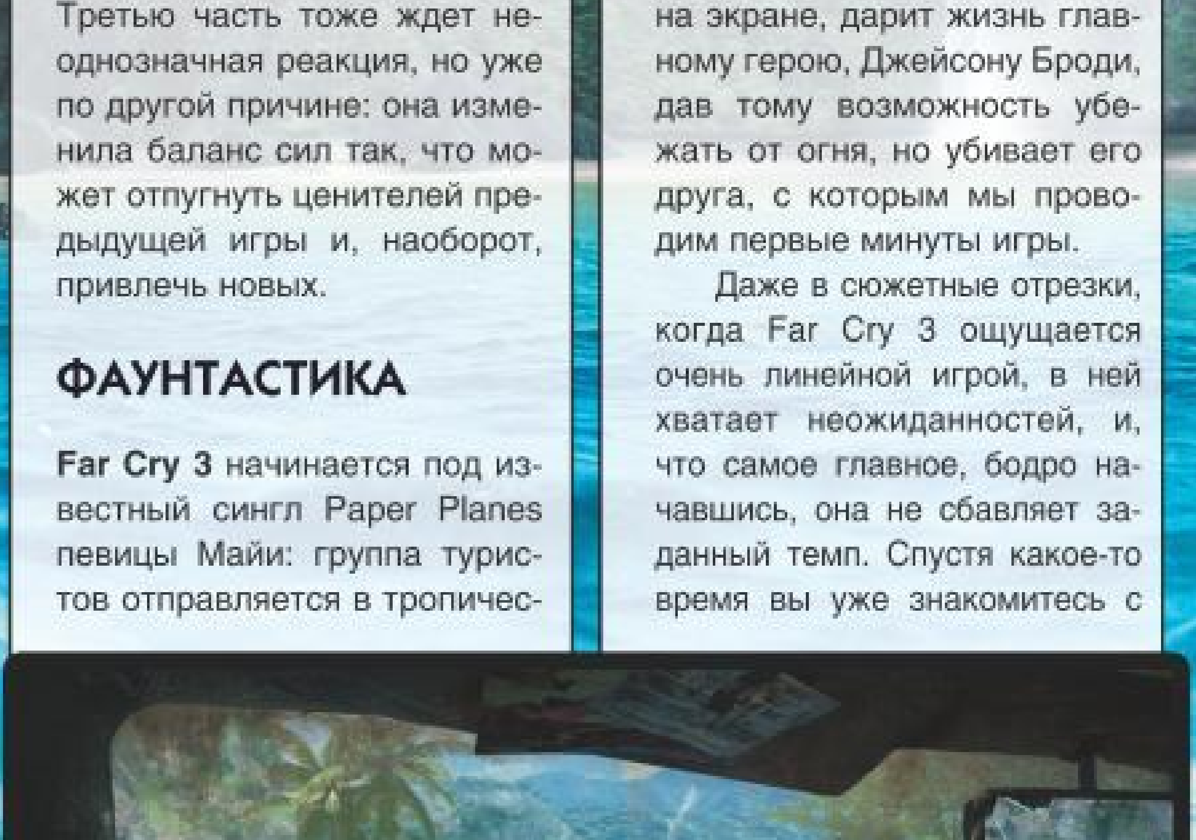
ФАУНТАСТИКА

Far Cry 3 начинается под известный сингл Paper Planes певицы Майи: группа туристов отправляется в тропический отпуск, где попадает в плен к пиратам, обосновавшимся на островах вместо туземцев. Главаря группировки зовут Ваас. Этот безумный психопат, претендующий на рекордное число ругательств за минуту своего пребывания на экране, дарит жизнь главному герою, Джейсону Броди, дав тому возможность убежать от огня, но убивает его друга, с которым мы проводим первые минуты игры.

Даже в сюжетные отрезки, когда Far Cry 3 ощущается очень линейной игрой, в ней хватает неожиданностей, и, что самое главное, бодро начавшись, она не сбавляет заданный темп. Спустя какое-то время вы уже знакомитесь с



Что напарники, что злодеи в Far Cry 3 обрисованы несколькими штрихами, но все на редкость харизматичны.



Без автомобиля тут по-прежнему никуда, но опция быстрого перемещения позволяет лишний раз не садиться за руль.

Нападать на лагерь пиратов можно по-разному, но превосходство легче всего ощутить, забравшись наверх и сняв все цели из снайперской винтовки.

Импровизированные перестрелки всегда развиваются по-разному. Будьте готовы к тому, что вас застанут врасплох.

новыми друзьями — местными жителями. Они отправляют вас на сбор растений и охоту. В Far Cry 3 появился полноценный крафтинг: вы изготавливаете капсулы и лекарства из цветов, а также улучшаете предметы, вырезая куски шкур убитых зверей. Флора и фауна острова выглядят отдельным миром, полностью независимым от человеческого. И порой этот мир может больно ударить. Так, однажды убегая к берегу от врагов, нашего персонажа чуть было не сожрала акула, но от нее удалось отбиться, — а от врагов спасла стая собак, выбежавшая буквально ниоткуда. Но бывает и по-другому: можно засесть в укрытии и, почувствовав ложную безопасность, не заметить, как сзади подкрался леопард.

РАДИО «ТРОПИКИ»

В остальном Far Cry 3 кажется удивительно цикличной игрой. Между прохождением сюжетных миссий вы залезаете на радиовышки, открывая таким способом карту региона, и захватываете укрепления противников, где после этого появляются сторонние миссии и точка для быстрых путешествий (маршрутные автобусы, к счастью для многих, теперь в прошлом). Сами захваты со временем немного приедаются: вы осматриваете местность биноклем, подмечаете маршруты врагов и уязвимые точки в обороне, обезвреживаете сирену и начинаете методично всех вырезать.

Для человека, который впервые в жизни взял в руки пистолет только позавчера, главный герой удивительно быстро овладевает навыками боя — с легкостью управляется ножом и без труда убивает любого противника, подкравшись сзади. За это игра премирует дополнительными очками опыта, которые тратятся на покупку навыков. Опыт также можно заработать, выполняя сайд-квесты: сюда входят нападения на главарей банд, охота на животных с ограниченным боезапасом и поиск рун с письмами солдат, когда-то воевавших на архипелаге. Если же вам не хватает денег на оружие, то всегда можно поучаствовать в гонках, пострелять в птиц из винтовки или поиграть часок-другой в покер. Но, признаться, по пути находишь так много лута, что вас вряд ли заденут финансовые проблемы. Тем более что гулять по острову, каждый отрезок которого детально проработан, одно удовольствие.

БЕСКОНЕЧНАЯ ПЕТЛЯ

Большая заслуга Far Cry 3 в том, что игра образцово связывает случайные события таким образом, что они кажутся заскриптованными. Несуразицы предыдущей части пропали — это очень плавная, вылизанная до блеска игра с работающей механикой и практически нулевым числом недоработок. Но кому-то излишняя «стерильность» третьей части может показаться и недостатком: оружие в игре больше не заклинивает, малярией новый герой не страдает. Не сказать чтобы мы по этому сильно скучали, но дополнительный элемент неожиданности Far Cry 3 точно бы не помешал. Животные его вносят, но в недостаточной мере: большинство нападений зверей и перестрелок крайне предсказуемы, особенно после того, как вы освоились в игре и собрали приличный арсенал. Из-за этого поздние этапы проходятся на автопилоте — захватили вражеский пост, забрались на вышку, выполнили сайд-квесты под копирку и отправились дальше по сюжету.

Изредка игра преподносит сюрпризы, но развлечения зачастую приходится придумывать себе самому. Стало скучно? Берете обычный пистолет и штурмуете с ним вражескую деревню. Надоели перестрелки? Садитесь в багги и отправляетесь давить оленей с кабанами. Но у всякой фантазии есть предел, рано или поздно вы поймаете себя на мысли, что устали самостоятельно заводить механизм. И тогда иллюзия свободного мира если и не разрушится, то перестанет быть такой же захватывающей, как в первые часы игры.

Продлить интерес должны кооперативный режим и мультиплеер, и если у первого это ожидаемо получается, то второй встречает набором стандартных дисциплин на стандартных картах со стандартными же целями — шанс завоевать отдельное место среди онлайн-чемпионов вроде **Halo** Far Cry 3 не светит.

■■■

Несмотря на некоторые проблемы, мир Far Cry 3 не хочется покидать до самого конца, и это главное достижение Ubisoft. С виду обычный архипелаг не выходит из головы, а воспоминания о самых ярких перестрелках преследуют много дней спустя. Игры с открытым миром замечательны тем, что диктуют лишь минимальный набор правил, да и его при желании можно игнорировать. Забудьте про то, что наступила зима. В Far Cry 3 лето никогда не заканчивается, там всегда что-то происходит, и если вы будете слишком сильно спешить к финалу, то пропустите лучшие моменты одного из главных шутеров этого года, а с открытым миром — так уж точно важнейшего. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?
Во многом Far Cry 3 приобрела, в чем-то потеряла, но это по-прежнему прекрасный шутер, не жалеющий для игрока свободы.

Геймплей ★★★★★★★★★☆	9
Графика ★★★★★★★★☆☆	8
Звук и музыка ★★★★★★☆☆☆☆	6
Интерфейс и управление ★★★★★★★☆☆☆	7

Рейтинг
8,5
«Отлично»

Жанр
Шутер

Издатель
Activision

Разработчик
Treyarch

Мультиплеер
Интернет

Платформы
Xbox 360, PS3

Сайт игры
callofduty.com/blackops2

Илья Янович

ЧЕРНЫЙ ТОПОР
CALL OF DUTY BLACK OPS II

В рецензии на первую часть **Black Ops** мы констатировали очевидный вывод: серия **Call of Duty**, действующая на мужчин точно так же, как на женщин действуют любовные истории с бледными вампирами, давно обращается напрямую к инстинктам, минуя ту часть головного мозга, которая отвечает за логику, аргументацию и вообще трезвый взгляд. Совсем недавно даже тренированные рецензенты, которые помнят все консольные команды **Quake**, каждые выходные играют в мультиплеер оригинального **GoldenEye** и всерьез рассуждают о балансе оружия в **Halo**, ничего не могли противопоставить пошлому представлению, в котором спецназ, армия и ультранационалисты разносят планету на кусочки.

Но за два года с выхода первой игры случилась **Modern Warfare 3**, а вместе с ней в один миг пропала вся магия. Call of Duty, каждый год работая на одних и тех же идеях, уже не может транслировать тестестероновое счастье прямо в глубины подсознания. Теперь это самая обычная видеоигра, которой приходится сражаться за наше с вами внимание самыми обычными видеоигровыми способами. Это была плохая новость. Хорошая — получается у нее это гораздо лучше, чем у Modern Warfare 3.

Темно в глазах

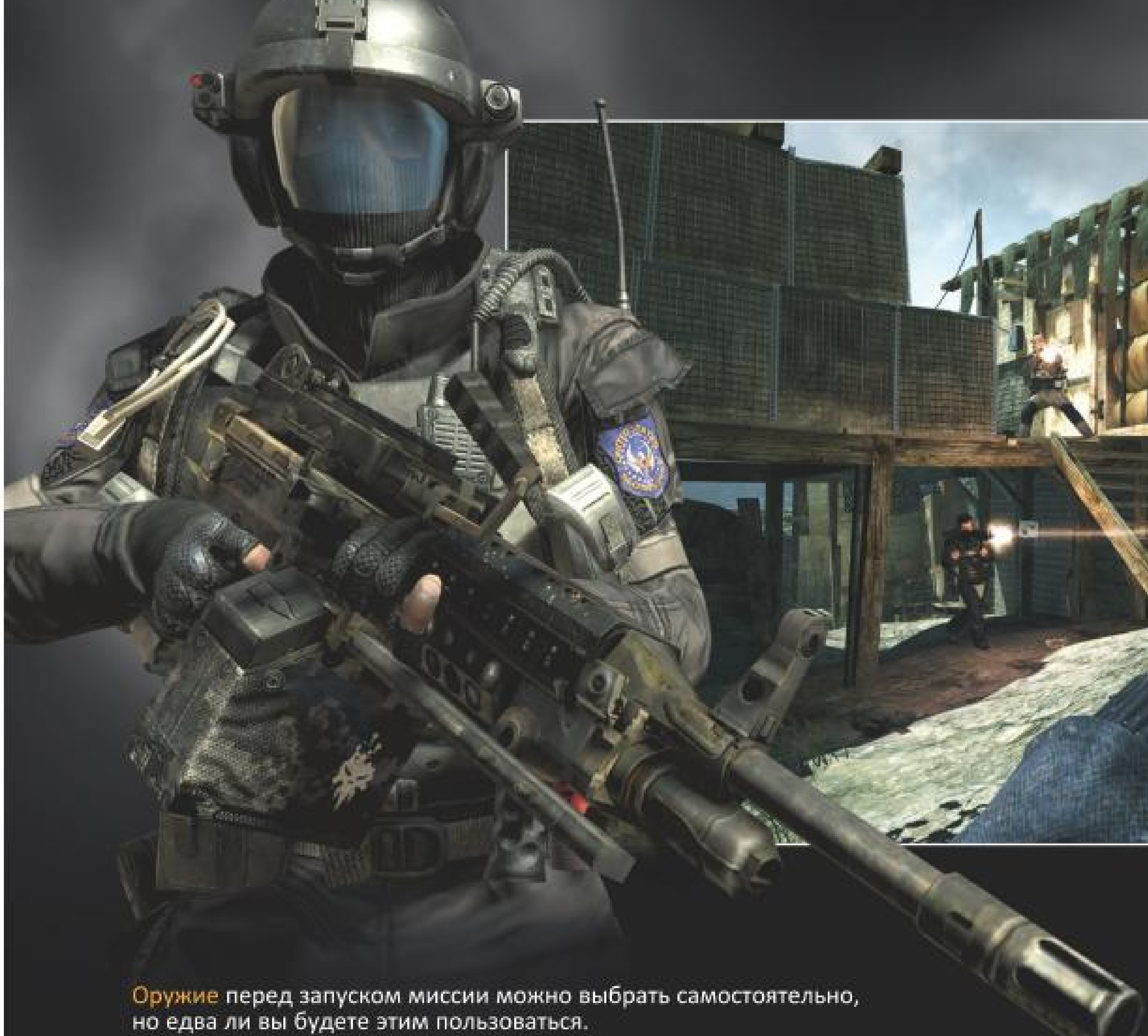
Один из гостей нашей рубрики «Правила игры» как-то заметил, что Call of Duty напоминает аркадный автомат. Никто не просит ничего изучать и ни в чем разбираться. Вы и так уже знаете правила. Нужно просто опустить монетку — и веселье начинается тут же, через секунду. И выветрится из головы навсегда, стоит отойти к автомату с газировкой.

С этим, честно говоря, трудно спорить. Если рассуждать о Call of Duty как о шутере, то это будет одновременно и величайший комплимент, и неслыханное оскорбление. Call of Duty — это игра-эмоция. Если к тому моменту, как по экрану потянутся титры, из вашего приоткрытого рта на диван будет непроизвольно капать слюна, то обо всем остальном можно, в общем-то, забыть. Никто не будет на полном серьезе жаловаться на дубовую баллистику, неправдоподобные сценарии или, там, физику — хотя жаловаться, мягко говоря, есть на что.

Более того, Black Ops 2 в этом смысле — сборник всего того, в чем серию обвиняли последние пять лет. От моментов, когда враги не кончаются ровно до тех пор, пока вы не активируете какой-то скрипт на уровне, в 2012 году хочется бить посуду.

Футуристика Black Ops 2, кажется, частично вдохновлена Command & Conquer.

К 2025 году едва ли появится хотя бы половина заявленных в игре супертехнологий.



Оружие перед запуском миссии можно выбрать самостоятельно, но едва ли вы будете этим пользоваться.

Несмотря на название, черного в игре не так уж много.

Если на вас несется перевернутый автобус и игра просит укрыться в переулке, не сомневайтесь — поворачивать нужно за *правильный* угол; повернете за другой — и герой умирает в муках. Если же у вас в руках появилась большая базука, будьте уверены — нужна она только для того, чтобы подорвать вот этот вот танк; все придумали и прописали за вас. И это если на время забыть о главном тезисе про «наглую коридорность».

Все так, но в этот раз, впервые со времен **Modern Warfare 2**, этот вульгарный театр действительно мастерски поставлен и продуман до мелочей. **Treyarch**, студия-подмастерье, уже может и умеет в разы больше, чем их условные наставники из **Infinity Ward** (хотя обе команды в последние годы потеряли прорву сотрудников). Вы, на манер **Uncharted 3**, скачете на лошади где-то в пыльных ущельях, только вместо очевидного набега на караван придется гасить целую вертолетную эскадрилью. Или, как и в любой предыдущей части, готовитесь к штурму какой-то деревушки с террористами, только оборачивается это не вымученным стелс-эпизодом, как мы привыкли, а смертельным марш-броском с дробовиком наперевес, причем от лица главного злодея. Или как вам, например, плавучий штаб «Барак Обама»?

Темно в душе

Ну и, конечно, все это инкрустировали роботами, беспилотниками, какими-то футуристическими бомбами, сканерами и другими чудесными штуками из будущего. Половина Black Ops 2 происходит в 2025 году, где играть приходится за Дэвида Мейсена, сына Алекса Мейсена, героя первой части. Алекс в игре тоже есть, но ему перепадают в основном привычные разведоперации времен холодной войны. Злодей, впрочем, на всех один — революционер Менендез, который в восьмидесятые собирал единомышленников, выступая с речами перед бедными, грязными, но очень агрессивными народами стран третьего мира, а в XXI веке не брезгует YouTube и «Фейсбуком».

Основные надежды на Black Ops 2 все в основном связывали с Дэвидом Гойером, приглашенным киносценаристом, соавтором перерожденного «Бэтмена» и фильма «Темный город», в котором Кифер Сазерленд носит смешные круглые очки. Первая часть Black Ops, если помните, отличалась первой в истории серии связной историей. Надуманной, глупой, но это как раз нормально — хотя бы имена героев кое-как откладывались в памяти. В сценарии Black Ops 2 тоже нет ничего выдающегося, но это совершенно профессиональная работа, которая опирается на необходимые тут штампы и архетипы. Это одновременно и шпионский боевик, и политический триллер, и ода старому доброму ультранасилию — словом, ровно то, что нужно истории о том, как спецслужбы ловят опасного бандита.

Но интереснее тут другое. Гойер, всю жизнь привыкший писать четко просчитанные трехактовые сюжеты, зачем-то добавил в Call of Duty нелинейность. Довольно смешную и условную, конечно: в нескольких сценах вам предложат то, что в игровых рецензиях принято называть «моральным выбором», и от вашего решения зависит несколько не слишком принципиальных сценарных поворотов. Не то чтобы это как-то кардинально меняло ощущения от игры, скорее чуточку обескураживает.

■ ■ ■

В этом как раз и заключается парадокс Call of Duty. Все много лет плачут о том, что в игре нет выбора, свободы, какого-то пространства для маневра, но правда в том, что, когда авторы спускают механику на самотек, игра тут же превращается в **Code of Honor**. А уж во что она превращается, если обратиться к Tower Defense миссиям (к счастью, необязательным) — и сказать страшно. Таких моментов в Black Ops 2, слава богу, немного, и дизайнеры точно знают, что после них нужно обязательно взорвать в кадре что-нибудь большое. И делают они это, по крайней мере в этот раз, с чувством меры и вкуса.

Не будем делать прогнозы на следующий год, но раз в двенадцать месяцев играть в громкий, глупый и по-хорошему простой шутер уровня Black Ops 2 — это, честное слово, совсем не постыдное занятие. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✓
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?
Call of Duty еще не дозрел до такого качественного рывка, каким была первая часть Modern Warfare, но это снова игра, которую можно пройти с удовольствием.

Геймплей ★★★★★★★☆☆☆	7
Графика ★★★★★★★☆☆☆	7
Звук и музыка ★★★★★★★☆☆☆	7
Интерфейс и управление ★★★★★★★★☆☆	8

Рейтинг
7,0
«Хорошо»

Геворг Акопян

Редактор «Игромании»

В течение пяти часов первой Black Ops мы убивали двойника Фиделя Кастро, поднимали восстание в воркутинском ГУЛАГе, наводили шорох во Вьетнаме, болтали с президентом Кеннеди и чем только еще не занимались. Call of Duty впервые позволила себе на ходу менять эпохи, жонглируя великими личностями и интерпретируя знаковые события истории на свой лад. CoD впервые обзавелся вменяемым сюжетом. Мультиплеер заиграл новыми красками. Появился веселый зомби-режим.

На первый взгляд, во второй части мало что поменялось. Те же герои, тот же движок, те же зомби. Но только на первый. Treyarch максимально разнообразили концепцию, насколько позволили технологии и (я не сомневаюсь) высшее руководство Activision. В CoD появились — и это немыслимо — Tower Defense-уровни, где глуповатый шутер превращается в тактику. Появилась нелинейность — в игре две основные концовки с несколькими вариациями. Появился дух настоящего приключения, отсылки к литературе, мифологизм, серьезные метафоры и, самое главное, мастерски выписанный антагонист. Рауль Менендез — лучшее, что могло произойти с Call of Duty. Макаров, Драгович и другие недоделки из прошлых частей выглядят опереточными злодеями рядом с этим безумцем.

При помощи одного-единственного персонажа Treyarch сумели превратить Call of Duty из калейдоскопа взрывов в гомеровскую трагедию, которую будет интересно пересматривать и пять, и десять лет спустя. С нетерпением жду следующую игру Дэйва Энтони.

Артем Комолятов

Автор «Игромании»

Последние несколько лет на слова «Я люблю Call of Duty» в богеме игрового сообщества было принято отвечать презрительным фырканьем и получасовой лекцией на тему: «Эстетически Великие Игры». Серия уже давно стала негласным символом большого и бездушного игростроя: как по звонку выходящие новые Call of Duty год от года хвастались астрономическими бюджетами и ставили рекорды продаж в первые же дни после выхода. В результате за CoD закрепилась дурная репутация ширпотреба, в который как-то стыдно играть.

Так вот, Treyarch с их Black Ops 2 следует отлить в бронзе сразу по нескольким причинам. Бывшие подмастерья Infinity Ward не только доросли до своих учителей, но и смогли переписать незавидную репутацию всего сериала. Black Ops 2 — по-настоящему крутая игра, которую совершенно незазорно советовать всем друзьям и знакомым, а также с упоением играть самому. Это не очередной комплект милитаристических аттракционов и попкорновых сцен, а… очередной комплект милитаристических аттракционов и попкорновых сцен, но с примесью чего-то почти гениального.

Treyarch честно попытались поднять сериал на новую высоту. Все мы знаем, что Black Ops 2 принесла бы кучу денег, даже если бы студия тупо повторила все, что было в трех частях Modern Warfare. Но вместо того, чтобы плыть по течению, разработчики выложились с максимальным КПД, позволили игроку принимать решения по ходу сюжетной кампании и переизобрели мультиплеер. Высший балл.

Ян Кузовлев

Автор «Игромании»

Можно небезосновательно ругать серию за эпигонство и заимствование чужих идей, но пока Activision издает игры про войну, я буду неизменно проводить за ними два или три незабываемых вечера.

Call of Duty можно сравнить с гамбургером, который приготовлен по проверенному рецепту в соответствии с высочайшими стандартами качества. Нам за разом показывают одинаково яркие сцены, постановочные перестрелки и великолепные сюжетные повороты. Невероятно глупые, предсказуемые и шаблонные. Каждый раз мы смотрим на террористов, американский ура-патриотизм, новые гаджеты и пушки с хитрыми прицелами.

Ты всегда в точности знаешь, чего ожидать от Call of Duty. Знаешь, что никаких откровений в стиле Spec Ops: The Line здесь не будет. В каком-то смысле это крайне грустно, но, несмотря на такую коммерческую направленность, серия всегда казалась мне искренней. Хотя бы потому, что не претендовала на что-то оригинальное. Это сбалансированный, идеально выверенный и безжизненный шутер, который все про себя прекрасно понимает.

Поэтому для меня Call of Duty: Black Ops 2 — хорошая игра, а особо нежные товарищи могут на пару вечеров забыть про жестокий коммерческий мир и бездуховность. Тут уж лучше расслабиться и думать об Англии.

Максим Бурак

Автор «Игромании»

Black Ops 2 по своей душевной организации мало чем отличается от шести последних игр сериала. Внутри это все те же картонные уровни с плохими террористами, выпрыгивающими из бесконечных дверей и окон, одинаковыми взрывами и неменяющимися требованиями к игроку: бежать по напичканным пиротехникой уровням из одной точки в другую.

Стало привычным, что каждый год все ваши друзья и знакомые не затыкаясь говорят о новой Call of Duty несколько недель подряд. В этом есть что-то успокаивающее: как бы не закончилась четверть в школе или семестр в литературном техникуме и какие бы сокращения не начались на соседнем радиаторном заводе, — в ноябре игрок всегда может прийти в магазин, и с полки ему дружелюбно улыбнется новая часть этой петардной феерии, которая, уж поверьте, его развлечет.

Но в этот раз Treyarch взяли какую-то совершенно новую планку. Игрока усаживают на коня и отправляют стрелять ракетами в танки, прыгать по скалам на дорогих квантовых присосках, кататься на роботах и в гневе рубить десятки людей большим тесаком. Каждый уровень просто перенасыщен вашими любимыми развлечениями, и если у вас хватит фантазии, чтобы каждую ситуацию (например, взлом всех серверов Пентагона одной маленькой флэшкой) не встречать недовольным криком «Нереалистично!», то Black Ops 2 подарит вам радость, сопоставимую с посещением киномарафона всех летних блокбастеров последних трех лет.

КНИГИ | ФИЛЬМЫ | ИГРЫ | СЕРИАЛЫ | МУЗЫКА | ИСТОРИЯ | МИФОЛОГИЯ

том 113 №1 2013 ЯНВАРЬ

МИР ФАНТАСТИКИ

www.mirf.ru

ОЖИДАНИЯ 2013

Что готовят
Стивен Кинг
Сэм Рэйми
Брайан Фарго

АЛЬФ

В меру упитанный
пришелец

ДЖО АБЕРКРОМБИ

«Я стремлюсь сделать
фэнтези более мрачным»

БРАТЬЯ СТРУГАЦКИЕ

Неопубликованное интервью

КАК ВСТРЕЧАЮТ НОВЫЙ ГОД В ФАНТАСТИКЕ

в Нарнии, Анк-Морпорке и НИИЧАВО

АЛЕКСЕЙ АНДРЕЕВ
Галерея

В ПРОДАЖЕ С 18 ДЕКАБРЯ

ЛУНЫ ЗЕМЛИ

и другие мифические тела
Солнечной системы

ТОЛКИН ПО-СОВЕТСКИ

Зачем переводчица Зинаида Бобырь
превратила эльфов в пришельцев

ОБЛОЖКА: ОХОТНИКИ НА ВЕДЬМ

Памяти Бориса Стругацкого

9 771810 224009 13001

Издательский дом Техномир

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

Жанр
Файтинг
Издатель
THQ
Разработчик
Yuke's
Мультиплеер
Интернет
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
thq.com/wwe13

Азбука трэш-реслинга
W'13

Олег Красилов

Уже долгое время компания **Yuke's** занимается спортивными файтингами, среди которых особой славы добились симулятор смешанных единоборств **UFC** (последняя часть получила от нас девять баллов) и легкомысленная серия реслингов **WWE**. Но вот парадокс: если к играм под маркой UFC острых вопросов никогда не возникало, то к WWE они копятся в геометрической прогрессии от года к году.

На **WWE '13** возлагались определенные надежды, разработчики заявили о принципиальных переменах в судьбе сериала и даже придумали по такому случаю пафосный слоган «Проживи революцию». В итоге же перед нами предстала та же самая игра с долей нового контента. Революции не произошло.

Фрик-ринг

По сути, это улучшенное и дополненное издание прошлогоднего реслинг-симулятора, которому крайне не хватает достоверности **UFC 3**, динамики **Tekken 6** и фантастических анимаций **Dead or Alive 5**. Из-за технической устарелости и отсутствия каких-либо нововведений в геймплее WWE '13 оказалась в аутсайдерах файтингов этого сезона, примерно на одной ступени со **Skullgirls** и **PSASBR**.

Одна из главных проблем игры — в ее самоидентификации. Второму выпуску (до WWE '12 сериал носил другое название) не хватает понимания того, чем проект хочет быть на самом деле: для разудалого шоу-балета здесь чересчур много сложных механик вроде захватов и системы точечных ударов, а для симулятора реслинга игра слишком часто включает клоунский «оп-па гангнам-стайл». Кривые анимации героев добавляют этому эффекту какой-то абсурдный оттенок, из-за чего потасовки превращаются во фрик-представление.

Увы, авторы давно уже экономят на возможности привести игру в соответствие с современными стандартами графики. Удивляет, что те же люди сделали UFC 3 — настоящую eye candy, дорогой, вылизанный до блеска симулятор, прекрасно передающий дух боев без правил.

Движок Predator, отвечающий за физику и анимацию движений, подрос до версии 2.0, благодаря чему игра порой умудряется показывать эффектные ракурсы и приемы, однако даже в динамике WWE явно не дотягивает до других 3D-файтингов. Анимации рваные, персонажи иногда проваливаются друг в друге, текстуры бедные, поддержка разрешения 1080p отсутствует. WWE '13 больше напоминает потасовку пластмассовых мужиков в лосинах, чем серьезный спорт (или постановочное файтинг-шоу — зависит от того, как вы относитесь к реслингу).

Attitude Era

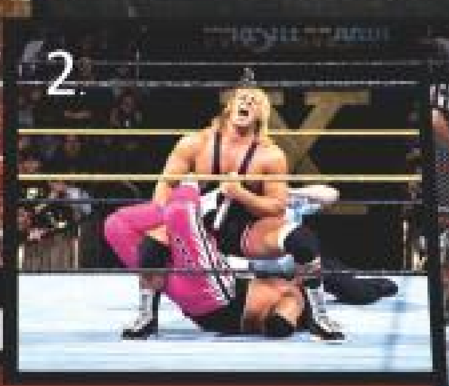
Зато Yuke's очень бережно и с большой любовью поработали с культурным материалом. Тренд, заложенный возрождением **Mortal Kombat**, успел закрепиться в качестве обязательной части программы любого современного файтинга. На смену классическому Road to Wrestlemania, который присутствовал в виртуальном реслинге много лет как дань традициям, пришел Attitude Era — полноценный сюжетный режим, где игрока за руку ведут через все памятные фанатам события WWE.

Начинается история с августа 1997 года и становления дуэта Трипл Эйча и Шона Майклза. Самые терпеливые дойдут до драматических моментов вроде избиения генерального директора WWE Винса Макмена чугунными кулаками Стива Остина и секретных боев — женского чемпионата, матча за титул чемпиона WCW в тяжелом весе периода 1991-1993 гг. и других. Це-

Отхлестать и накормить действующего чемпиона, Стива Остина, его же чемпионским поясом?! Не поверите, но для реслинга начала двухтысячных это вполне рядовая ситуация.

«Я сдаюсь!» является, пожалуй, самым щедрым на унижения режимом. Необходимо избить соперника до такого состояния, чтобы он, с полным крошева из зубов ртом, прошепелявил заветную фразу в заботливо поднесенный судьей микрофон: «Шдаюш!»

Шон Майклз демонстрирует свой фирменный прием. После такого удара его злейший враг и соперник, Брет «Хитмен» Харт, уже не встанет. Отношениям реслеров выделили отдельное место в режиме Attitude Era.



нители останутся довольны: в Attitude Era регулярно встречаются уникальные постановочные сценки и заранее записанные реплики комментаторов (в микрофон наболтал даже Джим Росс!), абсолютно все бои снабжены историческими справками для непосвященных, и многие содержат видеоролики из золотых архивов различных реслинг-лиг (SmackDown, RAW, Survivor и т.д.). За выполнение исторически достоверных событий вроде разрушения комментаторского стола телом врага открываются новые бойцы и костюмы.

■■■

Игра удачно обратилась к ретроспективе золотой эпохи реслинга, но режим выигрывает скорее за счет ностальгии, чем благодаря умелой постановке знаковых событий. Для фанатов Attitude Era — достаточный повод купить игру и использовать ее в качестве интерактивной энциклопедии по главным боям крупнейших лиг реслинга, но случайным игрокам лучше обратиться к последним частям **WWE SmackDown vs. Raw.** ■

Золотые избиения

Самые яркие фьюды игры

Мы прошли тринадцатичасовую кампанию WWE '13 и вручную отобрали для вас четверку лучших баталий, представленных в игре. На языке реслинга — фьюдов.

4. Шон «Сердцеед» Майклз против Гробовщика. Перед началом этого драматического боя в клетке Гробовщик сказал: «Два человека входят в клетку, живым выхожу только я». Силы действительно были неравны. Однако Сердцеед, хорошенько получив по всем филейным частям тела, все-таки чудом навалял гиганту. Бой двух обессиленных врагов закончился вторгнувшимся в клетку младшим братом Гробовщика, Кейном, который добил своего родственника его же фирменным приемом «Могильная плита».

3. Еще один поединок 1997 года — Трипл Эйч против Брета Харта. В реслинге запрещены не только стулья, но и некоторые болевые захваты. Правда, это не помешало Эйчу, также известному под псевдонимом Игрок, использовать нечестные приемы в бою. Пока напарник отвлекал судью перебранкой, Игрок схватил окровавленного Харта за шею, немного придушил и затем буквально вытряхнул его с ринга в сторону комментаторского стола. О нарушении рефери узнал только из записи боя.

2. Прежние напарники рассорились, и в июне 1998-го состоялся бой 2x2, в котором Кейн и Мэнкайнд объединились против Стива «Ледяной Глыбы» Остина и Гробовщика. Вся четверка открыла исторический матч дракой в клетке, в жестокой серии Hell in a Cell. Вернее, тройка: пока Кейн и Мик Фоли вдвоем невозбранно избивали Стива Остина, опоздавший на бой Гробовщик встретился со своим старым приятелем — Полом Бирером — и превратил бывшего менеджера в кровавое месиво. Кейн и Мэнкайнд не смогли помешать. В игре мы лично избиваем бизнесмена до состояния кровоточащей груши!

1. Сообразили на троих. Матч за титул чемпиона по версии тогда еще промоушена WWF в специальном междусобойчике Breakdown, с помощью которого трех великих реслеров — Кена Шэмрока, Мика Фоли и Дуэйна «Скалу» Джонсона — стравили в новом для реслинга типе стальной клетки. Будущий киногерой Джонсон, звезда фильмов «Форсаж 5», «Широко шагая» и «Копы в глубоком запасе», с легкостью раскидал своих соперников по углам и стал главным претендентом на чемпионский титул. Позднее «Скала» завоевал целых семь поясов чемпиона WWE.

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?
На фоне файтингов последней волны играть в WWE '13 получается лишь через силу. Одной только брутальности и умелой игры на воспоминаниях, увы, недостаточно для успеха. Тандем THQ и Yuke's способен на большее.

Геймплей ★★★★★★★☆☆☆	7
Графика ★★★★★★☆☆☆☆	6
Звук и музыка ★★★★★★★★☆☆	8
Интерфейс и управление ★★★★★★★☆☆☆	7

Рейтинг
6,5
«Выше среднего»

Дмитрий Ежов

PLANETSIDE 2

МОДЕЛЬ ВСЕЛЕННОЙ В ПОЛНЫЙ РАЗМЕР

Жанр
Многопользовательский шутер
Издатель/разработчик
Sony Online Entertainment
Издатель в России
Innova Systems
Платформа
PC
Сайт игры
planetside2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo, 3 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad, 6 ГБ, 1 ГБ видео

Рассказывая о **PlanetSide**, никак нельзя пройти мимо одного любопытного факта: история этой серии мистическим образом переплетается с судьбой схожего по духу мультиплеерного сериала **Tribes**. В начале двухтысячных обе линейки были популярными онлайн-дисциплинами, причем преимущественно среди хардкорных игроков-домоседов: игры отличал чудовищно высокий порог вхождения, а в клубах тогда (как, в общем, и сейчас) явно предпочитали что попроще — вроде **Counter-Strike** и **Quake**. Обе линейки быстро ушли в забвение (PlanetSide, к слову, не помог даже маркетинговый перезапуск, проведенный разработчиками шесть лет назад), и обе, предварительно пройдя затяжной бета-период, вернулись на рынок в 2012 году в виде free-to-play проектов.

А вот в плане механики игры, напротив, сильно различаются — отыскать в **Tribes: Ascend** и **PlanetSide 2** что-то общее, кроме героической истории возрождения (а также футуристического антуража), почти невозможно.

Massive assault

Ключевое различие состоит в том, как эти игры используют открытые пространства локаций. Если Tribes всегда был занятным эквивалентом мультиплеера **Halo**, где игроки обычно кучковались в одной области карты, а просторы лишь служили поводом прочувствовать мощь фантастической вселенной и вдоволь полетать на джетпаках, то в PlanetSide территории задействованы куда разумнее. К технике тут откровенно наплевательское отношение (стоит она по меркам игровой валюты сущие копейки), поэтому через каждые сто метров встречаешь брошенные танки, бронетранспортеры, истребители, мобильные телепорты и прочее военное оснащение — и это с оговоркой на то, что мир здесь *невероятно* огромный.

Огромный настолько, что поделен на континенты, каждый из которых включает в себя специализированные базы с мощной артиллерией, футуристические башни и, например, пустынные леса и поля. Солдаты, в свою очередь, никогда не прячутся друг за другом, а тактически разбредаются по пересеченной местности и будто разыгрывают эпизоды баталий из военных фильмов Стивена Спилберга.

Все это было справедливо и для первой части, а в сиквеле возведено в абсолют. Авторы, кажется, сознательно исключили из PlanetSide все, что теоретически могло помешать современному игроку наслаждаться видом массовых сражений в бескрайних степях. Серьезнее всего изменилась ролевая система: да, здесь больше нельзя вылепить какого-нибудь особенно живучего снайпера-невидимку, зато вместе с этим отпала необходимость заниматься точечной хирургией в окне класса персонажа — прокачивание умений производится в рамках одного изначально выбранного класса.

Прокачивание лидеров отряда реализовано на манер EVE Online: разучивание способностей происходит согласно внутриигровому таймеру в фоновом режиме (то есть даже когда игра выключена).

По соотношению масштаба и качества картинки PlanetSide 2 сегодня нет равных. Правда, платить за красоту приходится дорого.

ОСОБЕННОСТИ РУССКОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ

Интервью с локализаторами

*Оригинальная PlanetSide имела довольно ощутимый успех среди российских игроков, поэтому неудивительно, что и вторая часть игры выйдет на нашем рынке. Об особенностях русской версии PlanetSide 2 мы поговорили с Ильясом Губайдуллиным, менеджером по развитию проектов в компании «**Иннова**» (представляют в нашей стране такие известные игры, как **Lineage 2**, **APB Reloaded**, **Aion** и др.).*

Ильяс, когда предположительно состоится открытое бета-тестирование игры?

Мы планируем провести ЗБТ и ОБТ в начале 2013 года. Точные сроки и продолжительность зависят от степени готовности продукта и результатов тестирования. Обычно каждый этап длится от двух недель до месяца.

Как будут обстоять дела с монетизацией?

В-первых, игра, конечно же, останется условно-бесплатной, будут различные виды подписок, внутренний магазин (бусты, ускоряющие прокачку, дополнительные возможности для кастомизации и др.). В качестве валюты будут использоваться рубли, как и в других наших играх. Хочу подчеркнуть, что наличие магазина ни в коем случае не подразумевает так называемый pay2win. По словам творческого директора проекта Мэтта Хигби, все, что может дать вам преимущество в игре, можно будет получить в самой игре.

Насколько мы понимаем, для русских игроков будут выделены отдельные сервера?

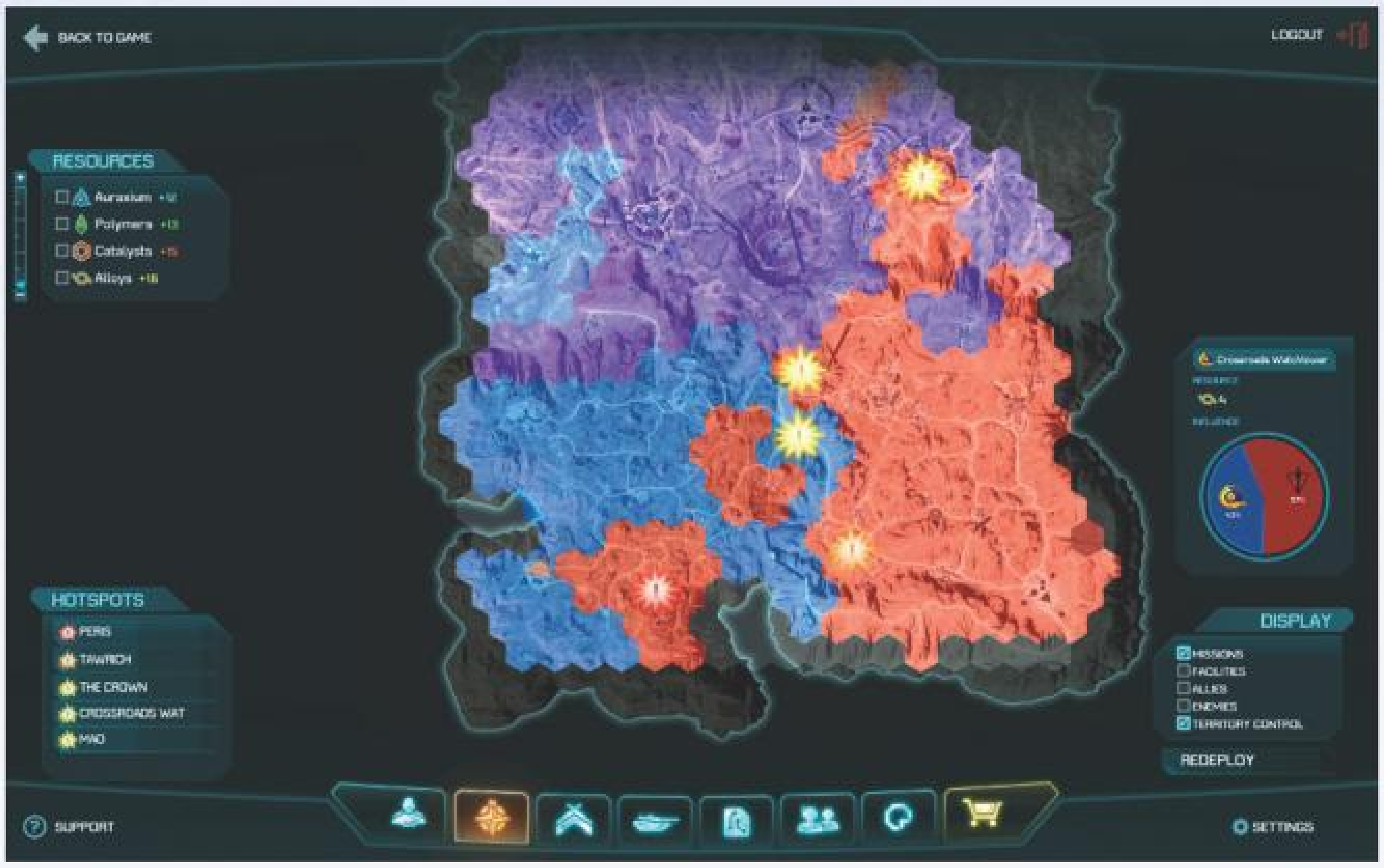
Все верно. При этом не планируется какой-либо блокировки русских IP на зарубежных серверах, при желании можно будет свободно играть с жителями Европы или США.

Какова предполагаемая задержка от выхода очередного обновления в международной версии и затем в русской? Дни, часы, недели... годы?

Как показывает практика, задержка зависит от конкретного проекта. В некоторых наших играх релиз обновлений проходит день в день с международным, в некоторых задержка может составлять до месяца. Мы, разумеется, заинтересованы в предельной минимизации сроков работ. Думаю, обновления для PlanetSide 2 будут выходить не позже чем через неделю после мирового релиза.

Частое явление: в международной версии полно ивентов, а в русской безумный GM (game master — проще говоря, администратор) лишь иногда в одиночку что-нибудь устраивает (и заодно чувствует себя царем и богом в рамках державного форума). Что нас ждет в русской версии PlanetSide 2?

Ивенты будут. Как разработанные Sony, так и нашей командой. А вот безумных администраторов и событий, сделанных на коленке, в нашей игре вы точно не найдете. Из других хороших новостей — мы отказались от системы защиты «Фрост», в PlanetSide 2 будет использоваться защита, которую применяет SOE.



В PlanetSide 2 сохранился один из признаков хардкорного шутера начала двухтысячных — необходимость тщательно изучать инфографику.

Ассортимент оружия существенно сократили, и теперь у каждой стороны (армий по-прежнему три: Республика землян, Новый конгломерат и Сепаратисты вану) максимально похожие комплекты оружия. Так, очевидно, разработчики решили обеспечить игре необходимый баланс. С этой же целью несколько урезали технопарк и сократили количество континентов с десяти до трех. Несмотря на существенно возросший масштаб (общее число игроков — шесть тысяч!), сиквел выглядит значительно собраннее оригинальной игры: тут почти исчезла бестолковая возня на мелких клочках территории, игроки фактически отбивают друг у друга целые земельные угодья, перемещаясь по глобальной карте при помощи системы горячих точек (порталов).

Экосистема

Словом, все новации PlanetSide 2 можно запросто выразить сухим списком упрощений. Причем таким длинным, что Sony даже решили не включать в игру обучающий режим из оригинала, продолжительность которого была равна кампании любой **Call of Duty** на выбор. И это совсем не плохо, а очень даже правильно. С бессмысленных ковыряний в иконках и изучения характеристик авторы сместили акцент в сторону перестрелок. В своем старом виде PlanetSide сегодня едва ли была бы кому-нибудь интересна, а теперь шутер запросто может стать заменой более молодой **Tribes: Ascend** и, кто знает, даже **Cross Fire**.

Илья Янович

Благодаря системе телепортации, проблемы под кодовым названием «один в поле» тут не существует. Всегда можно перенестись поближе к действию.

Искусство бойца тут превыше всего — важно метко стрелять, удачно прятаться, грамотно использовать транспорт и хотя бы минимально работать в команде. Говоря понятными большинству терминами, это такой **Battlefield** в масштабах **Skyrim**, изучение которого не займет слишком много сил и времени, зато в два счета затянет вас атмосферой великой войны.

При этом перед нами, кажется, самый сложный онлайновый шутер последних лет. Регенерация энергии, яро проклинаемая фанатами на форумах, погоды совсем не делает, ведь простая боевая механика лишь одна из граней PlanetSide 2. Например, только-только вступив в игру, абсолютно непонятно, что вообще делать: нас без лишних объяснений кидают в эпицентр какой-нибудь битвы, мол, выберешься живым — разберешься. А уж на то, чтобы понять, как правильно вести себя внутри отряда и вообще определиться с устройством местной экосистемы, и вовсе уходит несколько дней.

■ ■ ■

Впрочем, многие рискуют не дотерпеть до момента просветления. Речь идет об ужасной технической реализации игры: сменив движок на ультрасовременный Forge Light Engine и нарисовав очень приятную по меркам столь объемного произведения картинку, авторы не смогли должным образом все это дело оптимизировать (складывается ощущение, что значительная часть бета-теста фактически прошла впустую). Даже тем счастливцам, чьи компьютеры соответствуют свирепым системным требованиям, периодически придется терпеть исчезающие текстуры, вылеты, тормоза, лаги на серверах и прочие неприятные ошибки. Бесконечно жаль, что все это мешает в полной мере оценить столь любопытное возвращение классики — игру, близкую и понятную каждому поклоннику Battlefield, но вместе с тем не растерявшую очарование хардкорной галактической войны. Остается лишь надеяться, что клиент будет стабильно обновляться. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Монструозный онлайновый шутер, который удивительным образом сочетает в себе простую базовую механику и сложную экосистему. А заодно — все еще содержит кучу технических ошибок.

Геймплей	9.0
Графика	7.0
Звук и музыка	7.0
Интерфейс и управление	7.0

Рейтинг

7,5

хорошо

ГДЕ КУПИТЬ ЖУРНАЛ ИГРОМАНИЯ

КРОМЕ КАК В ТОЧКАХ РОЗНИЧНЫХ ПРОДАЖ

1. ИГРОМАНИЯ DIGITAL

ВАША ЦИФРОВАЯ БИБЛИОТЕКА

МЕСТО www.igromania.ru/digital/

ДОСТАВКА Прямиком в окно вашего браузера.

ФОРМАТ Точная цифровая копия журнала.

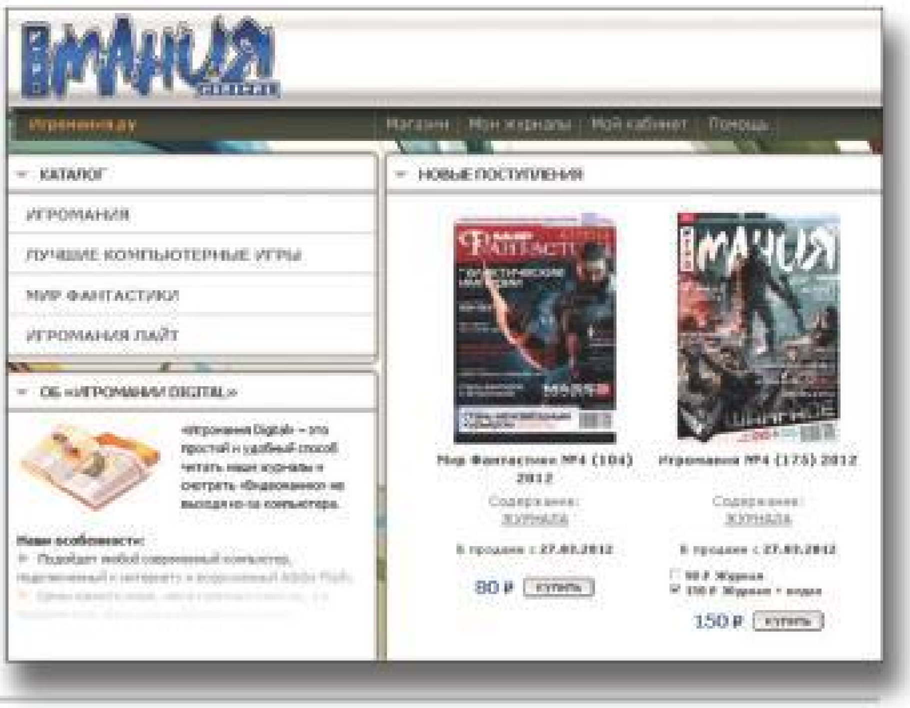
В НАЛИЧИИ Все номера, начиная с №10 (85) 2004. От №8 (155) 2010 и далее — включая «Видеоманию».

КАК ПОКУПАТЬ Зарегистрируйтесь на Igromania.ru. Затем залогиньтесь и перейдите в раздел «Игромания Digital». Положите деньги на личный счет, нажав «Пополнить счет» в правом верхнем уголке. Как только деньги поступят (подождать пару минут), приобретайте интересующие вас номера.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Свыше сотни популярных платежных систем и способов оплаты.

ВАЖНО

- Удобный флэш-плеер. Приближение, мгновенный переход по страницам.
- «Видеомания» в HD-качестве.



2. В APPSTORE ДЛЯ iPAD И iPHONE

ВСЕГДА С СОБОЙ!

МЕСТО App Store

ДОСТАВКА На экран девайса.

ФОРМАТ Специальный дизайн для iPAD/iPHONE.

В НАЛИЧИИ Все номера, начиная с №5 (164) 2011. Причем №5 за 2011 год — бесплатно. Просто берете и скачиваете.

КАК ПОКУПАТЬ В App Store (или в iTunes Store на компьютере) найдите «Игромания» по поиску. Скачайте бесплатное приложение — наш киоск. Зарегистрируйтесь в нем — или зайдите по вашему логину на Igromania.ru. Перейдите на закладку «Киоск», нажмите значок обновления в правом верхнем углу (на iPAD) и выбирайте интересующие вас номера.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Как принято в App Store.

ВАЖНО

- Упрощенный дизайн с легкой навигацией. Крупные и четкие иллюстрации.
- «Видеомания» прилагается. Загруженное видео можно удалять, для экономии места на диске, и снова закачивать.
- \+ Еще здесь можно почитать новости от сайта «Игромания.ру».

3. ЖУРНАЛ С ДОСТАВКОЙ

В КОНВЕРТИКЕ С ЛЕНТОЧКОЙ

МЕСТО магазинжурналов.рф (именно так, кириллицей)

ДОСТАВКА С курьером по Москве, по почте (Россия и страны бывшего СНГ) и даже лично со склада.

ФОРМАТ Да, та самая «Игромания», в полиграфии, с диском, постером и наклейками.

В НАЛИЧИИ Как свежие номера, так и, частично, более ранние, за 2008—2011 годы. С диском и без, на ваш выбор.

КАК ПОКУПАТЬ Как и в любом онлайновом магазине! Зайдите на сайт, накидайте что нужно в корзину, оформите заказ.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Курьеру лично в руки, банковским переводом, по банковской карточке или через любую из популярных платежных систем. Короче, как угодно.

ВАЖНО

- Если журнал заказан заранее, его отправят вам одновременно с началом розничных продаж или даже чуть раньше.
- Отправка одного номера по почте в пределах России, без учета стоимости самого номера, обойдется где-то в 55 рублей. Если берете несколько номеров разом, то заметно дешевле.
- Доставка в большинство регионов РФ занимает пять-семь дней.

ДЕШЕВЛЕ

у нас везде цены гораздо ниже, чем в рознице

СКИДКА ПРИ ПОДПИСКЕ

действует в «Игромании Digital» и на магазинжурналов.рф

МИР ФАНТАСТИКИ — издаваемый нами журнал «Мир фантастики» есть и в «Игромании Digital», и на магазинжурналов.рф

SMS-РАССЫЛКИ

ДЕРЖАТЬСЯ В КУРСЕ

Краткие игровые новости и микро-рецензии на ваш мобильный. Для абонентов «Билайн».

Новости: подписаться — позвоните на номер 0684717, отписаться — 0684739.

Микро-рецензии: подписаться — позвоните на номер 0684510, отписаться — 0684511.

Стоимость: 1,7 рублей в день.

Сервис предоставляет temanews.ru. «Игромания» — в разделе «Стиль жизни».

PlayStation All-Stars Battle Royale

Когда все в ссоре

Антон Мухатаев

Жанр
Файтинг
Издатель
Sony
Разработчик
SuperBot Entertainment
Платформы
PS3, PS Vita
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
playstationallstarsbattleroyale.com

Объявление о том, что **Sony** делает файтинг с известными персонажами своих игр, вызвало в западных странах очень резкую реакцию. В России серию **Super Smash Bros.** знают плохо, потому что не очень любят **Nintendo** (на что Nintendo, надо признать, отвечает взаимностью), соответственно, и анонс восприняли скорее с недоумением. Для тех же, кто знаком с единственным файтингом компании, все было понятно по первым скриншотам: почти все, начиная от интерфейса и кончая происходящим на аренах, в недавно образованной студии **SuperBot** просто скопировали. Примечательно, что это первая в истории попытка, до этого просто не находилось платформодержателя, который бы мог набрать достаточно серий для кроссовера, и даже Sony, работающая в игровой индустрии почти двадцать лет, набрала их с трудом и не без помощи сторонних разработчиков.

Звездная анатомия

20 персонажей, 14 тематических арен, в дизайне которых пересекаются разные вселенные игр Sony, и тикающий таймер. У каждого бойца есть набор из трех ударов плюс их вариации в зависимости от выбранного направления движения, а также способность делать броски и уворачиваться от атак. Расклад **PlayStation All-Stars Battle Royale** вроде бы прост. Но на самом деле механика у игры куда глубже, чем может показаться. Кроме обычных, у персонажей есть суперудары (выдают за успешные атаки), и только они способны вышибить соперника с арены и заработать вам призовое очко. Суперудары бывают трех уровней, поэтому игроку нужно выдерживать баланс между тем, чтобы не растрачивать впустую более слабые атаки и не отсиживаться слишком долго, ожидая, когда шкала дойдет до третьего, самого высокого уровня.

А именно там, на третьем уровне, начинается главное представление. Атака обязательно сопровождается заставкой, и у всех персонажей они поставлены замечательно. Небольшой ростер бойцов позволил Sony сосредоточиться на каждом, но особенно радует вернувшийся Параппа из **PaRappa the Rapper**. Неудивительно, что игра предлагает пройти обучение именно за него.

К сожалению, общее оформление не так постоянно, как заставки к суперударам. Если бое-

Самый яркий персонаж игры — определенно, герой PaRappa the Rapper. Sony, где новая часть?

Только в Battle Royale на одной арене можно увидеть Большого Папочку рядом с человечками из Patapon.

Арена в стиле LittleBigPlanet — одна из самых ярких.

Бои на двоих не так безумны, в них куда больше тактики и расчета.

вые арены превосходно выглядят и полны жизни, то, например, главное меню выполнено совершенно ужасно — складывается ощущение, что играешь в старую игру для PC, а не топовый проект Sony.

Двадцать лучших

И так во всем: где-то Battle Royale кажется откровенной халтурой, а где-то достигает высот. Скажем, собрать героев разных сериалов вместе было явно непросто, но в итоге подборка вышла неплохая. Кроме приятных гостей вроде Сэра Дэниэла из **MediEvil**, упомянутого Параппы, Слая Купера и кота Торо (японский символ Sony), в игру заскочили четверо персонажей от сторонних разработчиков: Большой Папочка из **BioShock**, обновленный Данте из **DmC**, Райден из **Metal Gear Solid** и Хэйхати из **Tekken**. Солидный, хоть и скромный список звезд, уступающий конкурирующим кроссоверам, — но судить Sony по чужим меркам здесь было бы нечестно. Это игра, сделанная фанатами компании для фанатов, и для них вся критика будет бессмысленной: чем больше вы любите PlayStation, тем больше вам понравится Battle Royale.

Всем остальным лучше не подходить или подходить осторожно. Перспективная боевая система не работает по двум причинам: несмотря на определенную глубину, она не награждает умелого игрока в той степени, в какой это необходимо, и ее подводит неточное управление. Это не значит, что в Battle Royale неудобно играть — совсем нет, просто любой файтинг требует очень тщательной подстройки и моментальной отзывчивости, которой SuperBot пока добиться не удалось. Не все персонажи дерутся одинаково хорошо, не всегда на аренах соблюдается баланс — казалось бы, все это мелочи, но из них и собираются лучшие файтинги.

За бортом

Если же не предъявлять Battle Royale серьезных требований, то она сойдет не только как подарок фанату PlayStation, но и как неплохая игра для вечеринок. Осваивается она быстро, на экране постоянно что-то взрывается или рушится. А то, что многие из героев для массовой публики неузнаваемые, скорее даже плюс, чем минус. Тем же, кому от игры нужно что-то большее, она предлагает достаточно. У каждого персонажа в гардеробе висит несколько костюмов, разные анимации и победная музыка. На каждого нужно потратить время, чтобы освоить его технику, выявив сильные и слабые стороны.

С компьютерными противниками можно разве что разучить правила и потренироваться, но для того, чтобы изучить все тонкости игры, нужно идти в онлайн. Здесь Battle Royale показывает приличный функционал, о котором той же Super Smash Bros. Brawl остается только мечтать, хотя по общему количеству контента она (как и большинство других игр в принципе) уступает своему источнику вдохновения.

С источником вдохновения вообще получается интересно. С одной стороны, всем понятно, за какой игрой разработчики проводили больше всего времени, с другой — если в плагиате и можно обвинить, то только частичном. К сожалению, в SuperBot почему-то клонировали многие моменты, которые был смысл сделать по-своему, а о важных вещах позабыли. Вот и получается, что вроде бы и что-то содрано, а «клоном» назвать рука не поднимается.

■■■

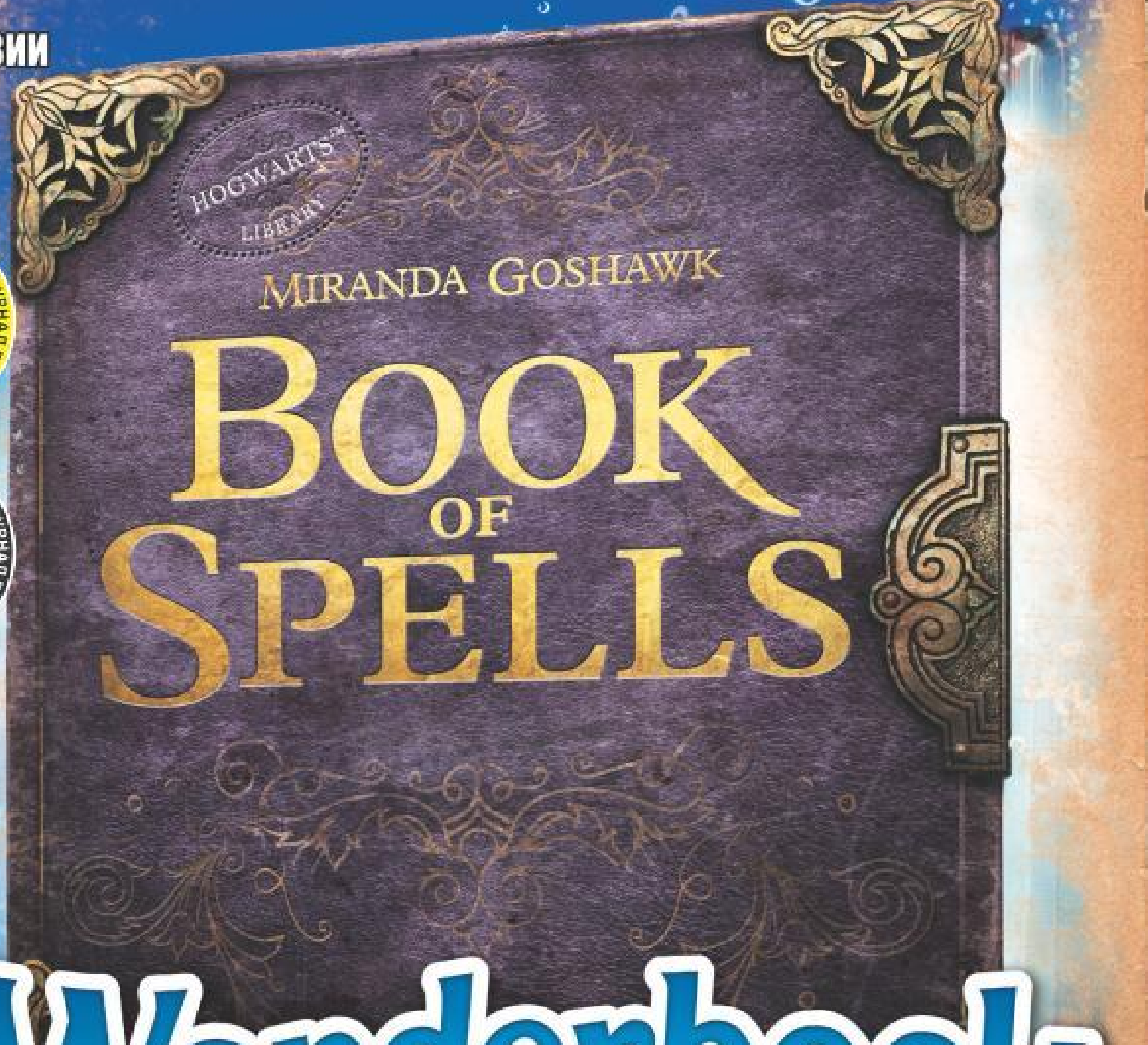
В Battle Royale пересекаются вселенные, которые никогда не должны были встретиться. Этим игра привлекает в первую очередь и из-за этого же пока не работает. Именно пока — когда Sony справится с финансовыми проблемами, у PlayStation All-Stars есть шанс вырасти в целую серию. Сейчас же это лишь средненькое сочинение на тему Super Smash Bros., отличное развлечение для фанатов Sony, неплохой файтинг для вечеринок и повод начать потихоньку прощаться с PS3, а может, и достать с полки заскучавшую Vita. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?
Замахнувшись на Super Smash Bros., SuperBot явно не рассчитала силы. Не самый плохой файтинг, который стал жертвой собственных амбиций.

Геймплей ★★★★★★	6
Графика ★★★★★★★	7
Звук и музыка ★★★★★★	6
Интерфейс и управление ★★★★★	5

Рейтинг
6,0
«Средне»



ЖАНР	Книга волшебства
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Sony
ПЛАТФОРМА	PS3
САЙТ ИГРЫ	WONDERBOOK.EU.PLAYSTATION.COM

Wonderbook

КНИГА И ТЕПЛЫЙ ЛАМПОВЫЙ СВЕТ

ГЕВОРГ АКОПЯН

Прежде всего нужно разъяснить простые технические детали. **Wonderbook** — это обычная на вид книга, выполненная из плотного, приятного на ощупь картона. Но вместо текста на ее страницах напечатаны схемы, которые после считывания камерой PlayStation Eye оживают на глазах. Из книги вылезают лягушки и сфинксы, вырастают деревья, страницы загораются, пачкаются и обрастают дырами, а контроллер Move превращается в вашей руке в волшебную палочку. К огромному сожалению, только на экране.

Пока для Wonderbook доступна лишь одна игра (или книга, если выражаться заведенной терминологией), **Book of Spells**, разработанная при участии Джоан Ролинг, писательницы, придумавшей Гарри Поттера. Предупреждаем — это вовсе не краткий пересказ основных событий серии или красочный сборник легенд в известной вселенной, а «учебник заклинаний за авторством великой чародейки Миранды Гуссокл».

Люмос максима

В этом и состоит главная претензия к игре. На протяжении нескольких часов мы старательно заучиваем заклинания, «прочитывая» одну страницу за другой. Сначала — краткая сводка о возможном применении чар, потом — история изобретения, подающаяся в виде мини-спектакля в импровизированном картонном театре (представление интерактивное, нужно вставлять пропущенные слова и приводить в движение декорации), затем — практика. Если вы сейчас представили себе песочницу, где можно экспериментировать с разными заклинаниями на бытовых предметах, или, на худой конец, простенькие сражения с Пожирателями смерти, то поскорее успокойте свою фантазию. Book of Spells — простая, даже элементарная игра для детей младшего школьного возраста. Учимся вскрывать замки? Нужно сказать разок в камеру «Алохомора», нарисовать «мувом» в воздухе витиеватую фигуру и дернуть контроллер в направлении запертого сундука. Урок окончен. Самое страшное, с чем вам придется столкнуться в игре, — это разбушевавшиеся садовые гномы, легко усмиряющиеся двумя взмахами палочки, и водяной монстр, на которого нужно надеть сбрую.

Другое дело, что это, вообще говоря, нормально. Хороших игр для детей довольно мало, тем более — таких оригинальных. К тому же технология так хорошо отработана, что даже взрослый какое-то время не сможет оторвать взгляд от экрана — настолько красиво из книги вырываются бумажные драконы и вырастают хищные растения, настолько эффектно из конца волшебной палочки выплывают буквы и вырывается огонь.

Ну а если чадо любит вселенную Гарри Поттера, то вы

Истории, которые разыгрывают в «театре», всегда очень простые, но выполнены с таким тщанием, что рука не поднимается их пропускать. С помощью триггеров по обеим сторонам мы двигаем декорации и выбираем пропущенное в тексте слово, когда требуется. Сначала всегда хочется специально дать неправильный ответ, чтобы посмотреть соответствующую сценку. Как вам зрители, закидывающие актеров не гнилыми тыквами, а котлами для зельеварения?

Для избавления от вредителя нужно поочередно использовать два заклятия — уменьшения и увеличения. Сначала скукоживаем гнома, потом раздуем ежа.

Первые полчаса Wonderbook кажется настоящим чудом. Дети точно будут в восторге.

Несмотря на крутые эффекты, игрок все равно несколько выпадает из общей картины. Ну кто потащит с собой в лес, кишащий корнуэльскими пикси, огромный диван?

малой ценой станете родителем года. В самом начале игроку любезно предложат присоединить ради бонусов свой аккаунт на ***pottermore.com*** (официальная социальная сеть для фанатов поттерианы), потом дадут лично выбрать факультет (Гриффиндор!), волшебную палочку (только перо феникса, только хардкор... только остролист!) и даже сделают на память настоящую движущуюся фотографию!

Во время знакомства с проектом периодически посещает мысль, что, будь в нашем детстве что-то подобное, мы бы померли от счастья. Но правда в том, что Book of Spells, да и Wonderbook в целом, никакая не игра, а что-то среднее между классической книгой, классической игрушкой и неоклассической видеоигрой.

Технологии аугментированной реальности для индустрии не в новинку, тем более для Sony. Еще в эпоху PlayStation 2 она первой среди платформодержателей выпустила на массовый рынок устройство по распознаванию движений игрока — EyeToy. Нормальные игры для камеры, правда, так и не появились — технология была слишком сырой, а консоль слишком слабой (что, впрочем, не помешало коммерческому успеху).

Уже несколько лет как у многих владельцев PS3 дома пылится набор Move — здесь ситуация с играми получше, но тоже довольно грустная. По сути, единственным достойным эксклюзивом до сегодняшнего дня была **Sorcery** — тоже, надо сказать, про колдовство и волшебные палочки. Только если Sorcery — это более-менее классическое экшен-приключение, которое можно легко представить себе и без Move (игра потеряет в уникальности, но все же), то Wonderbook — это отдельное устройство, значимый сдвиг в мышлении и, вполне возможно, одно из самых важных развлекательных направлений будущего.

На iPad уже сейчас доступно немало замечательно оформленных интерактивных книг, которые воспринимаются детьми гораздо лучше бумажных, но им не потягаться с Wonderbook в плане производимого эффекта и красочности. Настоящая книга перед глазами и настоящая волшебная палочка (меч, пистолет, удочка, руль) в руке способствуют погружению в историю. Дело осталось за малым — придумать эту самую историю. Учебник — это, конечно, хорошо, но хочется большего.

▪ ▪ ▪

Sony в очередной раз показала, как нужно делать качественные локализации. Во-первых, сама игра появилась в российских магазинах без какой-либо задержки. Во-вторых, Book of Spells очень грамотно переведена — видно, что к работе были подключены люди, разбирающиеся во вселенной Гарри Поттера. В-третьих, кириллица смотрится на страницах книги как родная: шрифты соответствующе переделали, все выглядит красиво, ничего никуда не сползает. Наконец, в-четвертых, актеры подобраны идеально. Высший балл. ▪

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Book of Spells будет интересна преимущественно детям и поклонникам книг о Гарри Поттере, но в самом устройстве Wonderbook нам видится перспективный формат интерактивных развлечений.

ГЕЙМПЛЕЙ	5
ГРАФИКА	9
ЗВУК И МУЗЫКА	9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8

РЕЙТИНГ

6,5

«ВЫШЕ СРЕДНЕГО»

Ян Кузовлев

SILENT HILL: BOOK OF MEMORIES

Вчетвером на медсестру

Жанр
Hack and slash

Издатель
Konami

Разработчик
WayForward Technologies

Мультиплеер
Интернет, до четырех игроков

Платформа
PS Vita

Сайт игры
konami.com/games/silenthillbom

Эталонная рецензия на любую последнюю часть **Silent Hill** — это предсказуемое нытье про смерть классики survival horror, отсутствие запутанного сюжета и вязкой атмосферы ужаса. Если следовать канону и оценивать **Book of Memories** как полноценную игру, то ее лучше сжечь, а остатки вывезти в Нью-Мексико и закопать как можно глубже в землю.

Дело вот в чем: вместо того чтобы предложить нам привычное высказывание про символизм, заброшенные места и пошлых монстров, Book of Memories предпочитает взглянуть на кошмар под другим углом. Серия прошла долгую эволюцию от захватывающего «перекатываться и целиться с плеча» к прокачиванию характеристик и сбору редкого лута в тесных комнатках, напичканных ловушками. Портативный Silent Hill — это самый что ни на есть традиционный hack and slash с огромной картой, разбитой на мелкие комнатки, и разноплановыми персонажами. Игра дает выбрать из наиболее ярких типажей главных субкультур современности — томных гот-вокалистов и рахитичных хипстеров, — по-видимому, в мире воспоминаний люди другой натуры просто бы не выжили.

После выбора персонажа нам показывают коротенькую сценку, в которой подозрительный негр дарит герою на день рождения книгу. Поначалу подарок вызывает радость, но потом выясняется, что в книге описана вся жизнь нашего персонажа. Дальнейшие действия очевидны: в срочном порядке перерисовываются иллюстрации и редактируются особо неприятные моменты — вдруг судьба изменится? Нет, не изменится. Герой попадает в мир книги, перед ним материализуется знакомый по предыдущим играм серии демон-эпилептик Валтиэль и сразу же предлагает решить его проблемы через выполнение побочного квеста. Так начинается наше кошмарное приключение.

Чтобы пребывание в параллельной реальности не было таким неуютным, а демонические медсестры такими страшными, в каждую руку берется по ~~бутылке~~ ножу. Постепенно ножи сменяются куда более серьезным, но таким же хрупким оружием ближнего боя (трубы, кувалды, меч Пирамидоголового и др.), и появляется огнестрел с мгновенно заканчивающимися боеприпасами. Чтобы сохранить хоть какие-то ресурсы в тесном рюкзачке, игрок должен грамотно пользоваться системой кармы: монстры красного и белого оттенков оставляют после смерти, соответственно, либо пятна крови, либо неопознанную светлую субстанцию. Если бегать по этим лужицам, то у вас постепенно поменяется карма и отдельный вид врагов постарается вас не трогать.

В конце каждого этапа в Book of Memories приходится решать головоломку с расстановкой фигурок по цвету. Так вот, эта нехитрая головоломка — едва ли не в разы увлекательнее основного геймплея: боевая система не вызывает энтузиазма, а прокачка теряет смысл, так как развитие персонажа сводится к банальному увеличению запаса здоровья — единственной более-менее полезной характеристики.

Через час вам окончательно наскучит открывать бесчисленные двери и обыскивать шкафы на предмет ключей. Потом надоест постоянно искать точки сохранения: ближе к концу уровни превращаются в огромные однотипные лабиринты, где вас может мигом убить удачно расположенная ловушка или крепкий монстр, — приходится перестраховываться, чтобы не проходить целый этаж заново.

■ ■ ■

Затея сделать hack and slash во вселенной Silent Hill не такая уж и плохая — смогли же из **Doom** сваять сносный пошаговый **DoomRL**. Другое дело, что у Book of Memories предельно слабый концепт. Спрятать всех знаменитых монстров в лабиринте из сотен блеклых комнат не самая лучшая идея.

Если вы все-таки решитесь поиграть в портативный Silent Hill, то забудьте об оккультизме и двойных смыслах и вспомните, что декорации школы из самой первой части серии были подсмотрены в фильме «Детсадовский полицейский». Тогда все сразу встанет на свои места. ■

Покорять этажи с друзьями не так уж и весело — каждый норовит стащить патроны и ремонтные комплекты для оружия и потом провоцирует монстров на атаку.

Бестиарий не ограничивается одной игрой — в книге воспоминаний можно встретить Бугимена идущим рука об руку с Пирамидоголовым.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Бездумная поножовщина во вселенной Silent Hill. Дело даже не в том, что серия катится в непонятном направлении, — это просто плохой представитель жанра.

ГЕЙМПЛЕЙ: 4
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ
4.5
ПЛОХО

Жанр
Симулятор веселой фермы

Издатель
Focus Home Interactive

Разработчик
GIANTS Software

Платформа
PC

Сайт игры
farming-simulator.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,6 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

Артем Комолятов

FARMING SIMULATOR 2013

Поле непаханое

Вы наверняка видели так называемые японские настольные сады — миниатюрные поддоны с песком, камнями и крохотными грабельками, которые часто можно заметить в офисных кабинетах. Они нужны для того, чтобы у людей была возможность посреди напряженного рабочего дня забыть про суету и недописанные отчеты, пару минут поскрести грабельками по песочку и, возможно, внезапно познать дзен. Кого-то подобная практика действительно успокаивает, а кто-то считает ее бесполезной тратой времени.

Так вот, **Farming Simulator 2013** — это японский садик от мира компьютерных игр. На нее может быть только две реакции: либо вы тут же впадете в медитативный транс и потеряете ход времени, либо спустя пятнадцать минут игры начнете требовать свои деньги обратно. Третьего не дано.

Farming Simulator 2013 на удивление эффективно опустошает голову: пока вы хлопочете по всяким фермерским делам, в мыслях устанавливается звенящий вакуум. Думать здесь, по сути, не над чем — в игре нет какой-либо финальной цели и даже промежуточных задач. На старте вы получаете участок земли, который нужно превратить в процветающее фермерское хозяйство. Вы засеваете поле, ухаживаете за зерновыми культурами, собираете урожай, отвозите все это добро до точек сбыта, на полученную прибыль покупаете новую технику и акры земли… и повторяете производственный цикл до бесконечности. Тут как нельзя лучше подходит ММО-выражение «фарм ради фарма» — вы зарабатываете деньги, чтобы потратить их и получить еще больше денег. И так до бесконечности.

В перспективе ваши условные десять соток через несколько часов игры превратятся в безразмерный сельскохозяйственный рай, который можно расширять до тех пор, пока не надоест. Другой вопрос — когда именно вы устанете от Faming Simulator 2013. Для того чтобы проводить в игре долгие часы, полные тихого фермерского счастья, нужен особый склад ума и невыносимое желание перевести мозг в положение «выкл.». Если вы ждете разнообразного и затягивающего геймплея, то явно обращаетесь не по адресу. Это единственный в своем роде симулятор утомительной рутины, сделанный специально для тех, кому ее не хватает в повседневной жизни.

И без того высокий порог вхождения Farming Simulator 2013 поднимают две серьезные проблемы. Первая и самая очевидная — убийственная графика, которая даже по меркам нишевых симуляторов смотрится откровенно убого. Вторая проблема — довольно невнятный обучающий режим, который оставляет за кадром добрую половину жизненно важных тонкостей игры. Здесь есть подсказки, знакомящие с азами фермерского дела, однако новичкам очень часто придется рыскать по тематическим форумам, чтобы разобраться с наиболее выгодными вложениями капитала и хитростями эффективного ведения хозяйства. Из-за этого единственная прелесть Farming Simulator 2013 — возможность дать отдых многострадальному мозгу — почти полностью нивелируется.

■ ■ ■

У Farming Simulator 2013 есть своя преданная аудитория (шутка ли — на момент написания статьи продано свыше полумиллиона копий игры!), которая найдет новую часть достойным продолжением серии. Если вы в сердцах проклинаете свой маленький дачный участок в Запрудне и всегда мечтали о прополке бескрайних зерновых полей где-нибудь в Айдахо, то Farming Simulator 2013 поможет вам отвести душу. Всем прочим советовать этот проект как-то даже неудобно: игра с прожорливостью комбайна ест свободное время, но в отличие от более толковых тайм-киллеров оставляет после себя лишь сожаление. ■

В игре представлен внушительный технопарк тракторов и комбайнов самых разных моделей специально для тех, кому не милы иномарки из всяких Forza Horizon.

Farming Simulator 2013 вряд ли можно назвать интерактивным учебником по фермерскому делу, но все же после нескольких часов игры в сельском хозяйстве вы будете понимать намного больше, чем до этого.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Уникальный представитель жанра симуляторов фермерского хозяйства, который требует такого же уникального игрока.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 5
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 5

РЕЙТИНГ
6.0
СРЕДНЕ

Кирилл Волошин

CHAOS ON DEPONIA

Хаос по имени Руфус

Жанр
Квест
Издатель/разработчик
Daedalic Entertainment
Платформа
PC
Сайт игры
deponia.de

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,5 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

Любителям квестов впору праздновать: немцы из **Daedalic Entertainment** друг за другом выпустили **Edna & Harvey** и **Chaos on Deponia** — два замечательных приключения, которые хочется разбирать на цитаты и рекомендовать всем знакомым девушкам, не чурающимся черного юмора, пародии и буйной фантазии. В обеих играх главная роль отведена обаятельным неудачникам и изгоям, которые из лучших побуждений ломают все, к чему прикасаются. Руфус, центральный герой Deponia, к тому же еще циник и эгоист, честолюбие которого уступает только его же самовлюбленности, — согласитесь, прекрасное сочетание.

В первой части он на самодельной катапульте собирался покинуть родную свалку и попасть в верхний город-сад Элизиум, но в итоге промахнулся, рухнул вниз вместе с девушкой Гоал, а потом принялся спасать и ее, и родную планету от полного уничтожения. Причем на планету ему поначалу было наплевать, но любовь победила эгоизм.

Сиквел начинается ровно там же, где закончилась первая игра. Так и не долетев до Элизиума, Руфус и Гоал снова с визгом и криками падают — на этот раз на плавучий черный рынок, населенный неорганизованной преступностью, неадекватными революционерами, перевозбужденными крабами, роботами, торгашами и прочими фриками всех мастей.

Мы уж не знаем, как Daedalic это удается, но продолжение получилось еще лучше и смешнее оригинала. Концентрация юмора, харизмы и фантазии на квадратный сантиметр сценария просто зашкаливает. Начать с того, что Руфусу теперь предстоит общаться сразу с тремя версиями Гоал. В результате падения и последующей операции на своем головном чипе девушка растроилась на Гоал-задиру, Гоал-леди и наивную дурочку Гоал. И каждую нужно убедить вернуться на операционный стол, чтобы все исправить. А переключать версии любимой Руфус может… с помощью пульта. Сбылась мечта каждого мужчины!

Пытаясь угодить трем Гоал, герой пускается во все тяжкие: участвует в битве утконосов, потом высиживает их же яйца, заставляет гондольера петь оду помойным крабам, сражается в игре «камень-ножницы-бумага» краплеными пальцами, а также с помощью Несокрушимых Очков Вечной Тьмы, Огурца Просветления и антигравитационных носков тырит из магазина плащ-невидимку. Весь этот цирк с конями логично дополняют соответствующие персонажи — слепой аптекарь, принимающий в качестве рецепта кусок туалетной бумаги, официант, который постоянно бегает советоваться к своему повелителю, лорду Тьмы, робопес, предлагающий Руфусу самому сбегать за палкой, а затем ломающийся от смеха. Или продавщица оружия, которой выдана убийственная характеристика: «Она разбила мое сердце. Слава богу, рядом оказалось донорское».

Такие феерические фразы тут попадаются в каждом втором диалоге или реплике главного героя. Вот лишь некоторые: «Чем будете расплачиваться? Наличными или органами?», «Надеюсь, твоя душа исцелилась за это время?» — «Да, но ведь еще есть печень, легкое и плечо!»

Что радует, теперь фрустрация по поводу отдельных загадок не так сильно мешает получать удовольствие от этого увлекательного балагана. Логика местами по-прежнему специфическая (засунуть сахар в генератор… однако!), но ясности в том, что, как и зачем нужно делать, стало больше. Особенно радует, что, помимо перебора предметов, куда чаще встречаются какие-то ситуационные, диалоговые загадки или веселые мини-игры вроде драки с Гоал на веслах.

■ ■ ■

Вслед за Edna & Harvey сериал Deponia окончательно утвердился в качестве живой классики жанра, о которой когда-то будут вспоминать так же, как сейчас о **Monkey Island**. Да и сам Руфус, конечно, вылитый Гайбраш Трипвуд наших дней. Играя в квесты Daedalic Entertainment, словно возвращаешься лет на двадцать назад, когда в телевизоре — Леня Голубков, в магазинах — шаром покати, но зато у тебя есть диск с новой игрой от **LucasArts**. Так что с нетерпением ждем третьего путешествия (а запланирована трилогия) на этой замечательной машине времени. ■

Вновь обретенный отец Руфуса, задается риторическим вопросом: «Я рад, что ты пошел по моим стопам. Но почему ты все время по дороге попадаешь в дерьмо?»

Локаций в игре стало больше, поэтому появилась глобальная карта с возможностью быстрого перемещения по ней.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Новые, еще более безумные и веселые приключения Гайбраша Трипвуда наших дней.

ГЕЙМПЛЕЙ: 9
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ
8.5
ОТЛИЧНО

Дмитрий Ежов

LEGO THE LORD OF THE RINGS

Круг среди квадратов

Жанр
Экшен-платформер
Издатель
Warner Bros. Interactive Entertainment
Разработчик
Traveller's Tales
Мультиплеер:
Split-screen
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, PS Vita, DS, 3DS, Wii
Сайт игры:
thelordoftherings.lego.com / en-us/videogame

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad, 2 ГБ, 512 МБ видео

В сознании многих людей бренд LEGO сегодня ассоциируется в первую очередь с виртуальными подвигами пластмассовых Бэтмена и Гарри Поттера, а уж потом только с детским конструктором в ярких коробочках. Причина столь занятной культурной рокировки лежит на поверхности: создатели LEGO-игр, Traveller's Tales, безустанно паразитируют на собственных идеях семилетней давности, благодаря чему продукты их творчества узнаются не хуже какого-нибудь Call of Duty. Однокнопочный экшен, охота за монетками, вдумчивые двухмерные эпизоды в стиле Goblins — фасад остается прежним. При этом вектор развития сериала авторы постоянно так или иначе корректируют: например, если три года назад их игры представляли собой камерные пантомимы с десятком немых дуболомов, сейчас у TT Games в моде гигантизм и болтливые шуты на первом плане.

LEGO The Lord of the Rings — очередной мини-эксперимент на пути эволюции серии, попытка сделать серьезное размашистое приключение по мотивам культового произведения Толкина. Иными словами, на этот раз Traveller's Tales запретили своим персонажам весело шутить (хотя гримасы они, конечно, все еще строят), зато приказали много болтать и неустанно путешествовать по Средиземью в более-менее точном соответствии с сюжетом книги. Работа над адаптацией материала к новому формату и впрямь была проделана очень серьезная: участники истории говорят голосами актеров, работавших в фильмах Питера Джексона (включая закадровую рассказчицу Галадриэль), а сценарий включает в себя подробное описание почти всех ключевых моментов — от вступительной битвы с орками до драматического вхождения в Мордор.

В итоге LEGO LotR с первых же кадров обескураживает своим эпическим настроением (отдельное спасибо превосходному мрачному арту, который рубит на корню ощущение игрушечности происходящего). События стремительно сменяют друг друга, между сценами устанавливается грамотное напряжение. Никогда бы не поверили, что когда-нибудь такое напишем, но за приключениями в мире разноцветных кубиков интересно наблюдать; явно прослеживается рука большого мастера.

Структурно игра тоже почти безупречна — знает, когда пустить на прогулку по просторной деревне, а где включить стелс (прятки с черным всадником) или сбавить темп после магической QTE-дуэли-головоломки с приготовлением обеда. Навыки персонажей в основном повторяют умения любой LEGO-игры: кто-то лучше других дерется и хорошо тягает рычаги, а кто-то — умеет выкапывать детальки из грунта и, к примеру, рыбачить. На сотню-другую занятных пазлов этого вполне хватает, но, признаться, тут интересен скорее сюжетный контекст, нежели разнообразие: крошить орков топором интересно именно за гнома Гимли, стрелять из лука — в роли Леголаса, а строить лесенки и лазить по деревьям вам захочется только в шкуре толстячка Сэма.

■ ■ ■

Перед нами классическая LEGO-игра, к которой трудно придраться, — к отточенной механике и великолепному кооперативу прибавилась серьезная работа с постановкой. Казалось бы, твердая «восьмерка». Но все-таки разбирать Средиземье по кубикам будет интересно не всем. Игра слишком точно следует оригиналу, оставляя за кадром авторское видение. LEGO LotR — скорее экспресс-курс по вселенной Толкина, нежели творческая работа. Да и, признаться, к финалу начинаешь немного скучать по фирменному юмору, а потом и вовсе свыкаешься с мыслью, что материал в этот раз был выбран не совсем правильно. Если предыдущие игры про пластиковых человечков казались ловко разыгранными пьесами, то LEGO The Lord of the Rings — это такая дотошная, но незатейливая инсценировка.

Впрочем, если вы вдруг плохо знакомы с «Властелином Колец», то с большой вероятностью будете проходить эту игру без перерывов на сон и еду. ■

Интересно, что если предыдущие LEGO-игры выходили по вселенным, уже замеченными авторами конструктора, то с «Властелином Колец» все случилось иначе: игра уже вышла, а вот появление в продаже пластмассовых хоббитов ожидается только зимой.

Игры TT Games всегда обладали внешним лоском, но LEGO The Lord of the Rings фактически новый уровень и в картинке, и в масштабах.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

LEGO LotR в точности отражает значение слова «игроизация», это почти дословный пересказ «Властелина Колец» в формате видеоигры. Старательность — вещь хорошая, но только до определенной степени.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ
7.0
ХОРОШО

Артем Комолятов

THE WALKING DEAD: EP. 5 — NO TIME LEFT

Ходячие подлецы

Жанр
Интерактивная драма
Издатель/разработчик
Telltale Games
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, iOS
Сайт игры
telltalegames.com/walkingdead

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Pentium 4 2 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 3 ГБ, 512 МБ видео

The Walking Dead ведет себя как настоящий ТВ-сериал на каком-нибудь FOX или HBO. Первый эпизод, **A New Day**, был бритвенно острым крючком с идеальной приманкой для всех, кому нравятся зомби, отличные истории и сложные моральные дилеммы. Второй и третий — **Starved for Help** и **Long Road Ahead** — накалили страсти до предела и заставили по-отечески полюбить всех персонажей, даже самых гадких и подлых. Правда, слабым звеном оказался четвертый эпизод, **Around Every Corner**, который получился до того безыдейным и пресным, что все проблемы сериала предстали перед нами в самом нелицеприятном виде.

Сейчас, после выхода последней серии этого сезона, **No Time Left**, складывается впечатление, что разработчики намеренно сделали из четвертого эпизода паршивую овцу, чтобы сыграть на контрасте с восхитительным финалом. Даже если это правда, мы не держим на них зла. No Time Left — удивительное, образцово-показательное завершение истории, от которого не стыдно прослезиться даже самым брутальным игрокам.

Но прежде, чем начать превозносить всю драматическую мощь первого сезона, важно отметить тот факт, что все это время **Telltale Games** занимались искусной мистификацией. Самый главный, самый страшный и неожиданный спойлер No Time Left состоит в том, что в The Walking Dead на самом деле *нет* свободы выбора. Подозревать это мы начали еще пару эпизодов назад, однако пятый ставит игрока перед жестоким фактом. Трудные решения, которые вы принимали на протяжении всего сезона, — лишь бутафория, грозящая сугубо косметическими девиациями в повествовании (слегка измененные диалоги, другой состав команды выживших и т.д.). В пятом эпизоде вас не раз будут загонять в безальтернативную ситуацию с призрачной иллюзией как-то повлиять на развитие событий — стоит вам выбрать неугодный разработчикам вариант, кто-то обязательно скажет: «Нет, Ли, так нельзя. Давай сделаем как хочу я». Шаг влево, шаг вправо караются расстрелом, челюстями зомби или еще какой нелепой смертью.

Разработчики все это время вели нас по сюжету за ручку, позволяя лишь в короткие моменты немного побродить в пределах жестко ограниченного пространства. Когда наконец-то это понимаешь, поначалу хочется проклясть Telltale до пятого колена, ведь, по сути, главная особенность игры оказалась форменным надувательством. К тому же в плане геймплея No Time Left делает большой шаг назад: мало того, что здесь остались ровно те же мини-игры и QTE, от которых за четыре эпизода уже неслабо воротит, так еще и в пятом эпизоде нет ни одной даже самой простенькой головоломки, которые раньше хоть чуть-чуть разбавляли унылый микс из «бешено дави на эту кнопку» и «вовремя кликни на голову зомби».

Казалось бы, все это должно стать приговором для Telltale. Но, дойдя до финала, последнее, чего хочется, — это ругать разработчиков за тоталитарное отношение к свободе выбора и безыдейность геймплея. Потому что все грехи — как свои, так и всего сезона — No Time Left искупает восхитительной драматургией и эффектными поворотами сюжета. Это именно тот grand finale сезона, который заслуживает серия — невероятно напряженная, безумно интересная и до невозможности трогательная. Ради трех по-настоящему сильных сцен и диалогов стоит вытерпеть абсолютно все шероховатости и неровности The Walking Dead. Конкретные примеры и спойлеры неизменно разрушат всю магию No Time Left, поэтому просто поверьте на слово: если вам нравятся хорошие драмы, весь первый сезон The Walking Dead определенно заслуживает вашего внимания.

■ ■ ■

Вдвойне приятно, что Telltale не оставляют за бортом тех, кто не понаслышке знаком с оригинальной серией комиксов и ТВ-сериалом «Ходячие мертвецы». Здесь есть много маленьких, но приятных отсылок и цитат из первоисточника, которые с удовольствием подмечаешь по ходу повествования. Но ни в коем случае не подумайте, что The Walking Dead — это игра исключительно для «своих». Даже если вы на дух не переносите столь заезженный в поп-культуре штамп, как зомби-апокалипсис, этот игровой сериал определенно стоит попробовать. Потому что эта игра о совершенно других «ходячих мертвецах» — не тех, что рычат, смердят и жрут мозги, а о тех, что плачут, теряют, боятся, предают и изо всех сил цепляются за жизнь. ■

За эту сцену первому сезону можно простить все прегрешения — короткий, но запоминающийся диалог двух «приемных отцов» маленькой девочки Клементины.

По количеству отрубленных конечностей The Walking Dead вполне может потягаться со «Звёздными войнами».

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Феерическое окончание первого сезона The Walking Dead, которое оправдывает существование всего сериала.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
8.5
ОТЛИЧНО

Жанр
Квест
Издатель
Rising Star Games
Разработчик
Chunsoft
Платформы
3DS, PS Vita
Сайт игры
virtueslastreward.com

Антон Мухатаев

ZERO ESCAPE: VIRTUE'S LAST REWARD

Дилемма заключенного

Авторы прекрасного квеста для DS — **999: Nine Houres, Nine Persons, Nine Doors** — использовали в своей игре сразу несколько клише, но таким образом, что сделали ее особенной. Совмещая головоломку в духе «найди выход из комнаты» и визуальную новеллу, 999 лишь изредка позволяла себе заметные, но допустимые провалы в сюжете (игра была полностью нелинейной, с несколькими концовками). Обращать внимание на недоработки не хотелось — так сильно захватывала история, так много в ней было неожиданных поворотов.

О продолжении **Zero Escape: Virtue's Last Reward** можно сказать примерно то же самое. Получите вы от нее удовольствие или нет, зависит от того, готовы ли вы смириться с культурными особенностями, которые присущи любой японской визуальной новелле.

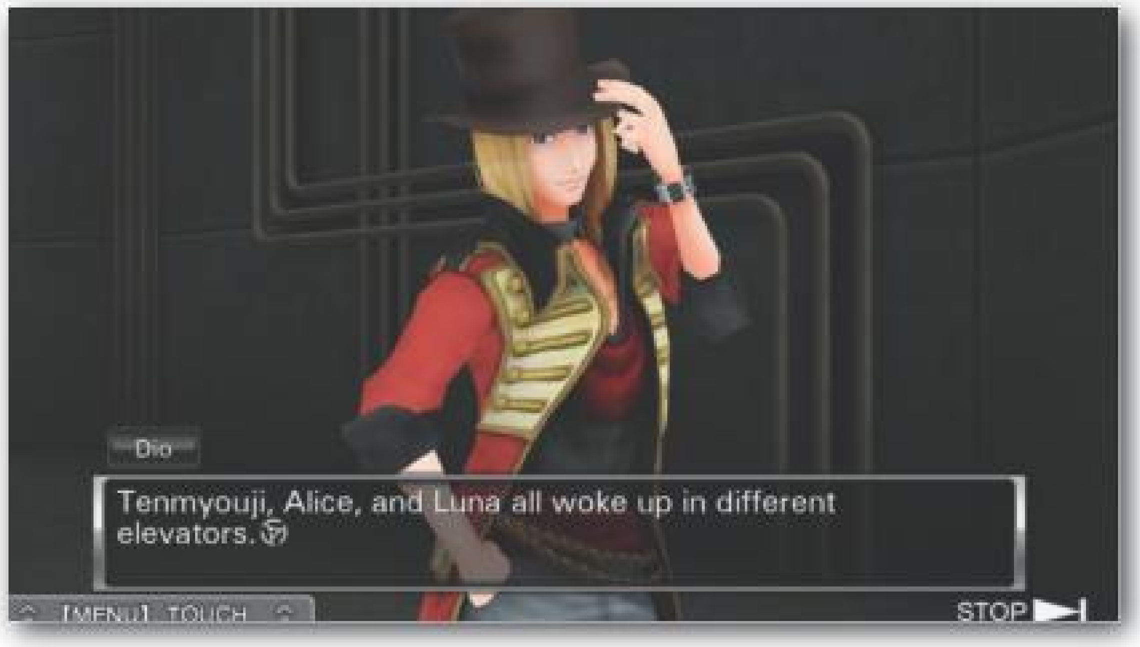
Zero Escape не требует знакомства с 999, но оно очень желательно: из оригинала перешли некоторые персонажи и много приятных деталей, которые можно заметить, лишь поиграв в предыдущий проект **Chunsoft**. Как и в оригинале, игра начинается с того, что главный герой (на этот раз — студент Сигма) просыпается в неизвестном доме в окружении девяти странных людей. Например, среди них есть мужчина в доспехах и женщина, грудь которой прикрывает лишь огромного размера браслет. Все эти люди — участники (если точнее, заложники) «девятеричной игры», где победитель, набравший девять очков, получает ценнейший приз — свободу. В конце каждого этапа игроков спрашивают, доверяют они друг другу или нет, и в зависимости от ответов награждают баллами. Управляет «девяткой» остроумный искусственный интеллект, замаскированный под кролика, а самим ИИ, в свою очередь, руководит загадочный человек Зеро, которым вполне может быть кто-то из игроков, что и ведет к основному конфликту — что лучше, помогать друг другу или полагаться только на себя?

Диалогов в Zero Escape очень много, но почти все хороши, лишь изредка сценаристы позволяют себе неуместные шутки. Персонажи, разделившись на группы по три человека, исследуют комнаты, решают головоломки, знакомятся поближе — за этим и проходит вся игра. Но хоть Zero Escape и циклична, она не монотонна — здесь происходит достаточно событий, чтобы вам было некогда скучать. Каждое ваше действие влияет на развитие сюжета и, соответственно, финал. В философии Zero Escape неправильных решений нет по определению, но некоторые сюжетные линии открываются лишь в том случае, если вы достаточно продвинулись в других. И здесь выплывает уникальная особенность игры — путешествия во времени. Сигма может вернуться на любую сюжетную развилку, чтобы проверить, как бы развивались события, сделай он другой выбор. При этом все повторяющиеся диалоги легко проматываются, поэтому, в отличие от многих других игр с несколькими концовками, целиком перепроходить Zero Escape не нужно.

Переход от DS к 3DS и «Вите» пошел Zero Escape на пользу: герои обзавелись красивыми 3D-моделями, почти все диалоги полностью озвучены. В новой игре гораздо проще ориентироваться, и дело не только в улучшенном интерфейсе. Если вы долго не можете решить какую-то головоломку, то вам предложат подсказку, а если зашли в серьезный тупик — полное решение.

■ ■ ■

В лучшие моменты консоль не хочется выпускать из рук — настолько Zero Escape захватывает. Если простить игре незначительные ошибки вроде пары неудачных сюжетных решений, нескольких скучных головоломок и одного раздражающего персонажа, то вы рискуете получить от этого квеста больше удовольствия, чем от половины громких релизов сезона. Единственное, что Zero Escape требует от игрока, — немного пересилить себя. ■



Персонажи Zero Escape сильно отличаются друг от друга, но в жизни каждого из них произошло событие, из-за которого он попал в «девятеричную игру».

В версии для «Виты» управление чуточку удобнее.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Замечательный нелинейный квест с кучей вариантов развития событий, требующий терпения и определенного культурного багажа. Одна из лучших игр этого года на портативных платформах.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 9

РЕЙТИНГ
8.0
ОТЛИЧНО

Геворг Акопян

LITTLEBIGPLANET KARTING

САКБОЙ, ПОСТОЙ

Жанр
Гонки

Издатель
Sony

Разработчик
Media Molecule
United Front Games

Платформа
PS3

Мультиплеер
Интернет
Hot-seat

Сайт игры
littlebigplanet.com/games/littlebigplanet-karting

Сразу после выхода оригинальной **LittleBigPlanet** некоторые журналисты принялись проводить безумные параллели между ней и платформерами про водопроводчика Марио, но эти бредни никто слушать не хотел. **Media Molecule** придумали оригинальный концепт, оригинальный мир и оригинальный дизайн. Единственное, в чем можно было упрекнуть Sony, — это в нездоровых амбициях. Разочарованная далеко не ошеломляющими тиражами, компания как минимум еще раз попыталась продать нам ту же самую игру (**LittleBigPlanet 2**), а совсем недавно выпустила роскошную **LittleBigPlanet PS Vita**, но непонятно для кого — игра замечательная, но мы уже давно пресытились одинаковыми платформерами про сакбоев.

Решив, что сериалу тесно в жанровых рамках, в Sony на этот раз действительно пошли по пути Марио (и **Crash Bandicoot**), посадив тряпичных человечков в разноцветные карты. Только поменялось от этого совсем немногое.

Пока главные игры про Марио неизменно демонстрируют идеальные уровни и идеальное управление, LBP зачем-то ударилась в сюжет и мини-игры. И если последние у Media Molecule получаются, то попытки придать миру LittleBigPlanet осмысленность — сущий идиотизм. Надо сказать, что говорящие декорации королей и лошадок раздражали еще в первой части, во второй начали откровенно бесить, а в версии для Vita, кажется, уже не вызывали никаких эмоций.

Но появление картонных крокодилов и королев-толстух, которые бормочут на несуществующем языке бессмысленные фразы, в игре про машинки и ракеты — что-то за гранью разумного. Складывается ощущение, что Media Molecule несколько повернулись на самопровозглашенной миссии расшевелить наше воображение (об этом говорят вступительные ролики каждой игры сериала) и забыли о том, что, вообще говоря, делают игры.

И в LBP Karting это стало как никогда заметно. Media Molecule нарисовали несколько десятков уморительных картов, но не стали наделять их нормальной скоростью. Создали красивейшие уровни, но структурой половина трасс больше напоминает подземный переход у метро «Аэропорт».

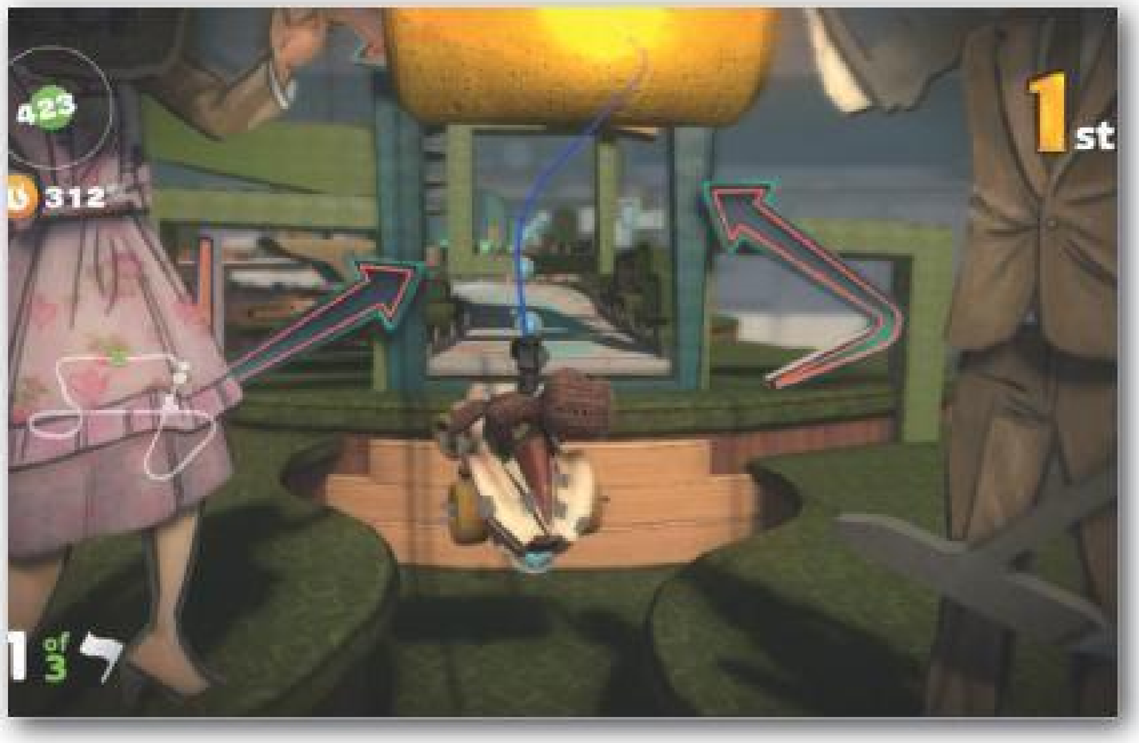
Но больше всего удивляет дизайнерское решение, по которому сакбою разрешили держать в тряпичной лапке только одно оружие. Вы можете потратить его на то, чтобы отбить летящую сзади ракету либо выстрелить во врага спереди. Герой при этом останется «голым»: боеприпасы раскиданы на приличном расстоянии друг от друга, а уворачиваться от атак или прикрываться щитом здесь нельзя.

Вот и получается, что залогом победы является не мастерское прохождение трасс и хорошая реакция, а простая случайность. Можно обогнать лидирующего гонщика, сбив того ракетой, но в большинстве случаев уже через секунду вы окажетесь где-то в хвосте — оружие ведь закончилось, защититься нечем. Или за мгновение до финиша идущий пятым игрок может подобрать бонус перемотки и взлететь на пьедестал почета без заметных усилий.

■ ■ ■

LBP Karting стала апофеозом фрустрации разработчиков. Помимо названных проблем с подачей, игра разочаровывает неработающей гоночной механикой. Даже **Crash Team Racing**, вышедшая тринадцать лет назад, была лучше во всем — дизайне карт, физике и расстановке трамплинов, а сравнивать игру с **Mario Kart** даже не хочется.

P.S. Несмотря на то, что LBP Karting нас разочаровала, не можем не отметить очередную блистательную локализацию от Sony. Очень приятные голоса, замечательные шрифты. Другим российским издательствам есть чему поучиться. ■



Крюк из прошлых частей никуда не пропал, с его помощью здесь перелетаются пропасти.

Копаться в редакторе, разглядывая красивейшие карты, куда увлекательнее, чем на них ездить.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Sony пора взять большой перерыв, запас прочности LittleBigPlanet уже иссяк и в ближайший год вряд ли восстановится.

ГЕЙМПЛЕЙ: 4
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
4.5
ПЛОХО

Жанр
Гонка

Издатель
SEGA

Разработчик
Sumo Digital

Платформы
PC, Xbox 360, PS3, Wii U, Vita, 3DS

Сайт игры
sonicthehedgehog.com/racing

Илья Янович

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

Все флаги в гости

Sonic & All-Stars Racing Transformed — это своеобразный ответ компании имени Соника на популярнейшую серию **Mario Kart**, который уместнее смотрелся бы на Mega Drive, Saturn или Dreamcast, когда между **SEGA** и **Nintendo** еще шло полноценное соперничество. Тем не менее Racing-линейка про реактивного ежика очень молодая: первая часть вышла в 2010 году, а вторая — вот она. Без каких-либо значимых изменений, но это как раз нормально: гонки про Марио тоже реформируются очень точечно.

Суть, конечно, простейшая. Кучка брендированных персонажей решила посоревноваться в том, кто из них лучше водит, выбрав для соревнования максимально нелепые трассы и болиды. В основном герои игры — это, разумеется, друзья и враги Соника, но есть и специальные гости. Например, обезьянка из серии **Super Monkey Ball**, ниндзя Джо Хусаси из **Shinobi**, озорной таксист из **Crazy Taxi** и даже Ральф из недавнего диснеевского мультфильма (где фигурировали в числе прочих Соник и Роботник, так что это своего рода взаимная вежливость). Сам же синий ежик представлен в двух версиях, классической и обновленной, прямо как в **Sonic Generations**.

Главные ощущения от Sonic & All-Stars Racing Transformed, как и два года назад, от графики и масштабов. Трассы действительно очень большие, просторные, детально воссозданные, с развилками, и при этом все вокруг искрится, светится и переливается. Вроде бы совершенно необязательная кроссовер-гонка, но выглядит она в два раза ярче и приятнее, чем все 3D-Соники, вместе взятые. Теперь машины персонажей, в зависимости от ландшафта на карте, автоматически превращаются то в аэропланы, то в моторные лодки, то чуть ли не в ракеты. На механику это практически не влияет, но завораживающий эффект только усиливается — действительно, как будто в сказку попал.

Нельзя сделать хулиганскую гонку с персонажами самых разных видеоигр и не позволить им чем-нибудь зашвырнуть друг в друга. Разумеется, тут есть ракеты и пулеметы, соперников можно поджигать и замораживать, но именно на взаимодействии с другими участниками и спотыкается Sonic & All-Stars Racing Transformed. В Mario Kart есть своеобразный тактический элемент — там вы точно знаете, когда и какое оружие будет использоваться, где пойти на таран и можно ли вот на этом вот повороте уйти в дрифт, оперевшись на соперника. Тут ничего такого нет. Когда вы подбираете какой-то пауэрап, то просто давите на все кнопки, а сложные участки трассы проходятся как бог на душу положит. Поэтому надолго игры, увы, не хватит: она быстрая, шумная, но также быстро способна наскучить. Особенно если вы проходите карьеру, где эпичные заезды перемежаются занудными испытаниями в духе «пройди все чекпойнты за полминуты».

■ ■ ■

При всем уважении, выбрать Sonic & All-Stars Racing Transformed, когда в мире есть Mario Kart, могут только очень большие поклонники Соника. Но если самого Марио вы на дух не переносите, то стоит, конечно, обратить внимание. ■

Карта с авианосцем — лучшая в дилогии.

Все машины в игре очень разные с виду, но ездят практически одинаково.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Красивая гонка про друзей и врагов Соника. Мило, но не Mario Kart.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ
6.5
СРЕДНЕ

Геворг Акопян

WHEN VIKINGS ATTACK

Автобусом по голове

Жанр
Экшен, party game

Издатель
Sony

Разработчик
Clever Beans

Платформы
PS3, PS Vita

Мультиплеер
Интернет
Hot-seat

Сайт игры
ru.playstation.com/whenvikingsattack

В играх правилом хорошего тона является постепенное наращивание числа переменных: новое оружие, новые враги, новые способности, новые препятствия и так далее. В свою очередь, в **When Vikings Attack** вы всю игру поднимаете с земли строительный мусор, ракеты и вывески магазинов, а потом швыряетесь ими в людей. Собственно, все. В управлении задействованы ровно две кнопки (атака и рывок/перехват) и аналоговый стик. Никаких сложных механик и сюжета — лишь чистый, нескончаемый экшен. Как оказалось, такая игра нам была остро необходима.

Во многих странах есть всемирно известные достопримечательности, но лишь единицы могут похвастать большим числом узнаваемых элементов городской архитектуры и сопутствующего промдизайна. Поэтому неудивительно, что **Clever Beans** выбрали в качестве места действия своей бойкой игры Англию семидесятых годов прошлого века, которую, как можно догадаться из названия, пытаются захватить усатобородатые мужи в меховых шлемах. Это позволило раскидать по типично английским улочкам и паркам знаменитые красные телефонные будки, двухэтажные автобусы, тракторы Massey Ferguson, характерные столы для пикника, мусорные контейнеры и кучу других предметов лишь с одной целью — чтобы потом всю эту красоту разбросал уже сам игрок.

Силы английского сопротивления представлены фермерами, болезненного вида врачами, инженерами и усатыми столярами — словом, самыми обычными людьми. Поодиночке они не представляют никакой опасности, но, сбившись в кучу, могут запросто поднять тот же автобус, а потом выбить страйк из викингов. Количество участников группы — эквивалент здоровья. Когда чем-нибудь тяжелым пришибут последнего «солдата», вам засчитают поражение.

В When Vikings Attack довольно убедительные рикошеты, но в остальном физика рудиментарная. Главный фактор — не форма или вес предмета, а размер. То есть последствия от удара небольшим автомобилем или пляжным зонтиком здесь абсолютно одинаковые. Впрочем, каких-либо проблем это не вызывает.

Управление в игре такое же точное и отзывчивое, как в лучших играх **Nintendo**. Миньоны всегда делают ровно то, что ты задумал, и за счет этого дуэли с другими игроками по напряжению напоминают поединки в **Quake 3 Arena**. Главное здесь — скорость реакции и хорошее понимание уровня. Многие поверхности рикошетят, в углах можно отыскать порталы, перебрасывающие предметы в противоположный конец карты, а на некоторых локациях есть динамические декорации с разрушающимися объектами и триггерами. Ярчайший пример — драка прямо на проезжей части. Сбоку стоят светофоры, и если в них угодить, то на соответствующей полосе для водителей загорится зеленый свет, а соперник стремглав отправится на тот свет. На одной карте можно помериться силами на больничной парковке, куда то и дело на полной скорости залетают кареты скорой помощи. На другой — драться придется на производственном конвейере. И так далее.

■ ■ ■

В вызывающей простоте кроется главная прелесть When Vikings Attack. Ее легко освоит даже ваша троюродная тетушка, а азарт, которым буквально искрится игра, делает поединки очень увлекательными. Определенно одно из лучших компанейских развлечений этого года и живое пособие по грамотному геймдизайну. ■

When Vikings Attack стоит выделить хотя бы потому, что это единственная в мире игра, где можно сбить толпу викингов дискотечным шаром.

Часть невыразительной сюжетной кампании проходит на территории викингов.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

В When Vikings Attack нет ничего лишнего — это простое и понятное развлечение для большой компании, игра в самом истинном значении этого слова.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 10

РЕЙТИНГ
8.0
ОТЛИЧНО

РЕДАКЦИЯ РЕКОМЕНДУЕТ!

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

ЖМИ!

ИГРОМАНИЯ

170* РУБЛЕЙ

МИР ФАНТАСТИКИ

160* РУБЛЕЙ

ВОВРЕМЯ Если журнал заказан заранее, он будет отправлен вам одновременно с началом розничных продаж

В НАЛИЧИИ При оформлении вами подписки мы позаботимся, чтобы ваш экземпляр был напечатан и никому, кроме вас, не достался

УДОБНО Вы можете заказать и оплатить ваш любимый журнал, не выходя из дома

С ДОСТАВКОЙ Способы доставки: курьером, по почте, самовывоз.

*Цена указана без стоимости доставки

Например, доставка заказной бандеролью одного номера по России: «Мир фантастики» – 52,65 руб., «Игромания» – 57,65 руб.

FLY'N

Платформа: PC

Издатель/разработчик: Ankama

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.0

Fly'N представляет собой смесь платформера и головоломки, полученную путем скрещивания одних из самых ярких жанровых представителей последнего времени с добавлением собственных оригинальных идей.

Разработчики явно переиграли в **Botanicula** и **Rayman Origins**. От первой проекту досталась фабула и стиль, от второй — в чем-то схожий дизайн уровней, «прыгучая» механика и, как ни странно, сложность. А вот эстетика у игры своя, и она великолепна — взгляните на скриншоты и убедитесь сами.

Играть предстоит за четырех зверушек-хранителей дерева, пытающихся отбить святилище от полоумного фена. Каждый из персонажей обладает уникальными способностями. Один умеет активировать специальные переключатели своим пением, другой отскакивает от поверхностей, словно резиновый мячик, третий охотно прилипает к стенам, а четвертый и вовсе умеет летать и пробивать препятствия насквозь. Для всех персонажей спроектированы свои уровни, и геймплей за каждого из них уникален.

Fly'N так и осталась бы милой и разнообразной, но все же самой обычной игрой, если бы не одна занимательная деталь: здешний мир существует сразу в двух измерениях, между которыми разрешено в любой момент переключаться. Стоит нажать на клавишу, как цветовая гамма локации мигом изменится, часть элементов окружения испарится, а из воздуха за долю секунды возникнут целые платформы. Для прохождения приходится с молниеносной скоростью «прыгать» между двумя версиями мира, решая сложно-сочиненные головоломки, и этот процесс увлекает с головой.

Благодаря одному изящному приему Fly'N из просто красивого платформера перешла в лигу интеллигентных высказываний, которое ни в коем случае не стоит пропускать. — *Алексей Пилипчук*

EPIC MICKEY: POWER OF ILLUSION

Платформа: 3DS

Издатель: Disney
Разработчик: DreamRift

Портативный брат **Epic Mickey 2: The Power of Two** должен был продолжить традиции игр с Микки-Маусом на Mega Drive — в частности, неподражаемой **Castle of Illusion**. Но какие бы приятные воспоминания ни вызывал графический стиль, явно заимствованный из девяностых, **Power of Illusion** ни в одном из аспектов не приближается к оригинальной серии, а привязка идей из Epic Mickey скорее создает новые проблемы, чем улучшает с виду незамысловатую игру.

Во многом это привет из девяностых в том виде, о котором мы уже успели забыть. Да, Power of Illusion — очень красивая игра, но структура уровней без шансов проигрывает всем ведущим платформерам. Основная механика — рисование объектов на нижнем экране и перемещение их на верхний — страдает от однообразия. Почти на всех уровнях вы рисуете одно и то же, и это нарушает ритм. Особенно в битвах с боссами — постоянно приходится отвлекаться на движения стилусом.

Кроме обычных уровней, предлагаются квесты от разных персонажей Disney, но в них обычно требуется лишь сходить на уже пройденный этап и с кем-то поговорить. О нескольких секретных выходах, сборе разных предметов, точном управлении, сложных платформенных элементах и других составляющих лучших игр жанра речь и вовсе не идет, что несколько удивительно наблюдать от создателей замечательного платформера/пазла **Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure**.

Power of Illusion немного спасают ностальгические чувства, но их недостаточно, чтобы простить игре отсутствие старательности и амбиций. С некоторыми оговорками мы получили ту же игру, что и двадцать лет назад.

На 3DS, рядом даже с не самой выдающейся **New Super Mario Bros. 2**, это ответвление Epic Mickey смотрится несерьезно и явно не стоит своих денег, учитывая, что игра спокойно пробегается за четыре часа. Советуем воздержаться от покупки. — *Антон Мухатаев*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.0

PAINKILLER: HELL & DAMNATION

Платформа: PC

Издатель: Nordic Games
Разработчик: The Farm 51

Последние восемь лет серия **Painkiller** существует практически в эпизодическом формате: со времен первой части про мужчину с колометом не появилось ни одной полноценной игры, зато вышло пять крупных сюжетных аддонов, якобы постепенно раскрывающих сложную мифологию серии. Отдельную «санта-барбару» во всю эту историю добавляет **Painkiller: Hell & Damnation** — ремейк самого первого Painkiller на новом движке, история которого происходит после (!) событий дополнения к оригиналу **Battle Out of Hell**. При этом сюжет аддона **Redemption**, например, новая игра вообще изящно игнорирует. В общем, лучше не вдумывайтесь.

Интереснее то, как именно обошлись **The Farm 51** с содержанием первой игры. Перед нами что-то вроде «Бесславных ублюдков» Тарантино — вольное изложение по мотивам порядком устаревшего материала. Разработчики перетасовали уровни, придумали каких-то абсолютно диких боссов с рогами и перьями, изменили баланс, а еще включили в игру кооперативный режим, где герой вынужден бегать рядом с обернутой в полотенца девушкой.

Несмотря на то, что свежих декораций нет совсем (да и старые выглядят почти так же, как и раньше), авторы не стесняются разыгрывать здесь абсолютно новую историю про то, как Жнец вручает протагонисту магическую пушку и просит с ее помощью добыть семь тысяч душ в обмен на жену. Следить за сюжетом, как и всегда в Painkiller, сначала смешно, а потом просто неинтересно. Со временем утомляет и все остальное: даже несмотря на движок Unreal Engine 3, перед нами все еще неубедительный кривой шутер с отвратительным ИИ.

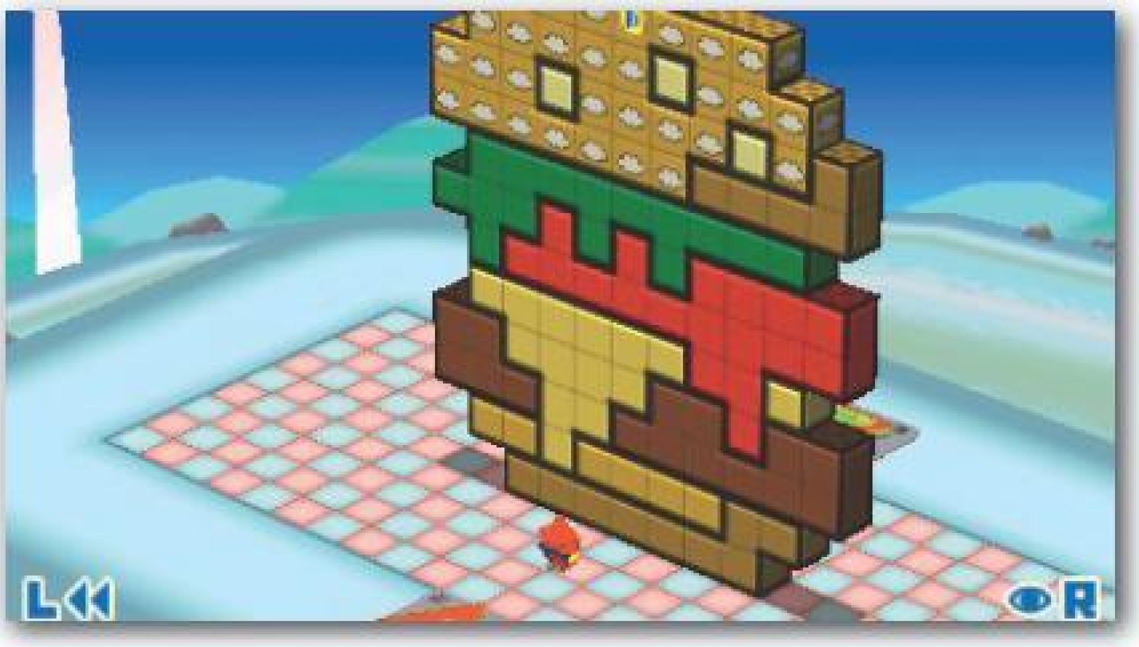
«Мясные» боевики давно вырвались из нищенского гетто (см. **Bulletstorm**), а вот Painkiller, кажется, подобно своему герою, обречен на скитание в вечной тьме. — *Дмитрий Ежов*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 4.0

FALLBLOX

Платформа: 3DS

Издатель: Nintendo
Разработчик: Intelligent Systems



Хорошая головоломка та, что позволяет игроку почувствовать себя умным. **Pullblox**, лучшая игра аскетичного сервиса eShop, добивалась именно этого. Вытаскивая блоки из плоского «кубического» изображения, в ней нужно было создавать конструкции, чтобы залезть на самую вершину. Продолжение **Fallblox** — о том же, только теперь ко всему прочему добавился фактор гравитации.

Вся игра сильно напоминает ночные уровни из **Catherine**, но если там ценились скорость и заучивание техник, то головоломка для 3DS дает время подумать. В отличие от предшественницы, Fallblox требует от игрока куда более развитого пространственного мышления.

Другое дело, что, как и у первой игры, у Fallblox наблюдаются проблемы со сложностью. Оригинал очень долго разгонялся и все время вел за руку, очень степенно усложняя головоломки. Сиквел постоянно бросает из стороны в сторону: сначала игра тоже ведет за руку, потом резко отпускает, чем ставит в тупик. Только потом приходит понимание, что почти половина из 230 головоломок, представленных в игре, — обучающие. Такое впечатление, будто фантазия дизайнеров на этот раз толком не разыгралась: то ли не хватило времени, то ли Nintendo задумала DLC.

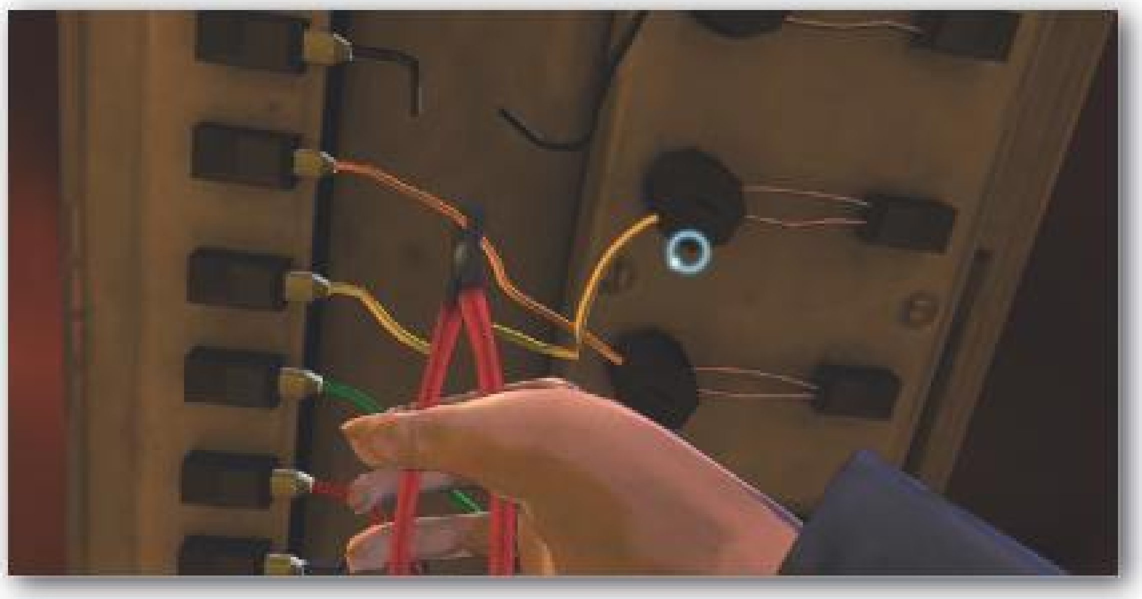
Хоть в сиквеле и стало меньше контента, его все равно хватает, чтобы оправдать цену в 310 рублей. Как и Pullblox, Fallblox требует если не смекалки, то упертости и готова наградить моментами эврики каждого желающего. Для владельцев 3DS это обязательная покупка, а любителям головоломок стоит задуматься над тем, не купить ли консоль, — на платформе успела образоваться очень неплохая подборка игр в жанре. — *Антон Мухатаев*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.5

COGNITION: AN ERICA REED THRILLER — EPISODE 1: THE HANGMAN

Платформа: PC

Издатель: Reverb Publishing
Разработчик: Phoenix Online Studios



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.0

Cognition: An Erica Reed Thriller — это многообещающий сериал в духе **Still Life**, авторов которого консультировала сама Джейн Дженсен, а за весь арт и ролики отвечал известный художник Романо Моленаар (рисовал Бэтмена для **DC Comics**). Поэтому неудивительно, что в первом эпизоде все хорошо с атмосферой, стилистикой, артом и музыкой, да и в сюжете чувствуется благотворное влияние автора **Gabriel Knight** и **Gray Matter**. Уже в первые десять минут главная героиня, агент ФБР Эрика Рид, пытаясь спасти своего брата от маньяка, окропляет вход в склеп собственной кровью, потом под тиканье секундомера обезвреживает ловушку и, наконец, сама сражается с убийцей, где промедление в буквальном смысле смерти подобно.

Примерно таким же напряженным получился и финал эпизода, оставляющий, как и положено, интригу на продолжение, а вот в середине игра несколько проседает. Полно общения и шуток с коллегами, Эрика свободно перемещается по карте Бостона, собирает улики, анализирует их на своем компьютере или телефоне, лазит по базам данных и постоянно получает зашифрованные подсказки в духе «найди тайник в том месте, куда смотрят глаза повешенного», — но уж слишком часто нас заставляют мотаться туда-сюда по одним и тем же локациями, да и с логикой случаются проблемы.

Спасением от рутины должны были стать уникальные способности Эрики: в отличие от детектива Монка, она не просто замечает то, что другие не видят, но и буквально может заглядывать в прошлое, реконструируя сцены преступления. Но вот как раз это вызывает недоумение. Во-первых, почему с такими способностями она до сих пор лишь рядовой агент ФБР? Во-вторых, сама ситуация, при которой «федерал» ходит к какой-то индийской бабуле из антикварного магазина, чтобы прокачивать свои магические способности, — это уже, согласитесь, перебор даже для Джейн Дженсен. — *Кирилл Волошин*

HOTLINE MIAMI

Платформа: PC

Издатель: Devolver Digital
Разработчик: Dennaton Games

Любые рецензии на Hotline Miami почему-то начинаются с большого списка референсов: вот это и вот это надо прочитать, посмотреть, поиграть и изучить, чтобы все правильно понять и оценить. И если вы не знакомы с Босхом, Буковски, Кубриком, Манном, Линчем, Брейгелем — лучше даже не прикасайтесь к игре, потому что все тонкие материи пройдут мимо глаз и ушей. Читать такое, конечно, смешно. Все-таки мы тут разговариваем про видеоигру с кровищей. Или о чем-то, очень на нее похожем.

Hotline Miami — инди-игра как по контексту (сделана буйным одиночкой, который лично залил последний билд на Pirate Bay, со свежим патчем и кряком), так и по своей природе. Она, кажется, вообще не слишком пытается вас развлечь простыми видеоигровыми методами, ее автор — это Эдмунд Макмиллан наоборот. Швед Джонатан Седерстрем использует всю эту мусорную, вычурную пиксель-эстетику не как средство, а как самоцель, что довольно иронично, учитывая, что он отвечал на проекте за все, кроме графики. Но любое обсуждение Hotline Miami неизбежно скатывается к рассказам про мужика в смешной маске, и всех не очень интересует, как в это играть.

А играть в это очень просто. Убийца-психопат ходит по изометрическим неоновым комнатам, наполненным какими-то отморозками, и, как опытный гопник, резко выскакивает из-за угла, после чего дает дробью в живот, а потом еще раз, в голову, чтобы мозги размазались по полу. С таким же успехом все это можно было оформить в качестве заставки для вашего компьютера, но Hotline Miami, кажется, очень гордится собственной интерактивностью, и именно этим она неприятна. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.0

LITTLE INFERNO

Платформы: PC, Wii U

Издатель/разработчик: Tomorrow Corporation

Если в детстве папа не разрешал вам пытать разноцветных муравьев при помощи лупы, делал все возможное, чтобы вы сдуру не облили бензином старый телевизор и с воплем «Мам, смотри, че умею!» не бросили в него зажженную спичку, следил, чтобы вы хладнокровно не сожгли бабкин сарай, но вы все равно томно мечтали провернуть все эти шалости, то рады вам сообщить: спустя много лет («Почта России»), но письмо все-таки дошло до Дедушки Мороза. Мечты сбываются. Правда, возможность выпустить на свободу ваши зажигательные позывы предоставит не совсем дедушка, а разработчики славных игр **World of Goo** и **Henry Hatsworth in the Puzzling**, которые совместными усилиями выпустили специальный виртуальный полигон для таких вот горячих дел — игру **Little Inferno**.

В ваше распоряжение отдается небольшой каталог, откуда можно заказывать различные легковоспламеняющиеся предметы (детские игрушки, бумажки, светлячков, заплаканных роботов, кредитные карточки, пикающие ядерные устройства, а также небольшие галактики), и камин, куда все эти штучки нужно забрасывать и поджигать. Сожженный хлам превращается в ценные монетки, необходимые для покупки другого хлама, более изысканного и дорогого. А если в печке окажется какая-нибудь очень крутая комбинация (к примеру, Буратино и деревянный йохающий пират), вы выбиваете комбо и открываете новые редакции каталогов с дополнительными предметами, которые сделают времяпрепровождение еще более увлекательным.

Несмотря на то, что Little Inferno так же проста, как и случайный поджог квартиры во время пьянки, подсаживает игра на себя не хуже наркотиков (простите, но у нас опять нет лучшей аналогии). Да и понятно почему: сжигать вместе с роботами и старыми телевизорами желтые автобусы с танцующими в них наркоманами — это же, черт возьми, действительно весело. — *Максим Бурак*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.0

PRIMAL CARNAGE

Платформа: PC

Издатель/разработчик: LukeWarm Media

Во времена масштабной миграции сетевых шутеров во free-to-play — Новый Свет от индустрии нашего времени — выход **Primal Carnage** кажется крайне необычным. Порой возникает такое ощущение, что прямиком из мезозойской эры в игру переехали не только главные герои-динозавры, но и все остальное: бизнес-модель, графика и геймдизайн. Разработчики предлагают поучаствовать в любопытном конфликте людей и древних существ, но поставлено это противостояние на удивление слабо.

Если первое время лакомиться наемниками или отстреливаться от гигантского тираннозавра достаточно увлекательно, то очень быстро экскурсия в импровизированный парк юрского периода начинает утомлять. Здесь нет разнообразия режимов, интересных приемов, какого-то подобия прокачки или возможности изменить своего героя. До релиза дожил лишь deathmatch с пятью картами в придачу.

Поначалу ситуацию как-то спасают лесные локации, в которых запросто можно заблудиться и не заметить притаившегося в кустах велоцираптора. Кажется, что вот-вот начнется атмосферный экшен с прятками. Но, когда несколько часов кряду не можешь обнаружить врагов в каше зелени, все становится на свои места. Особенно если учесть, что противников не сыщешь не только на поле боя, но и на серверах — почти все полупустые.

Впрочем, когда противники находятся, веселее не становится. Отсутствие баланса, проблемы с распределением команд, кошмарное управление за динозавров (то и дело застреваешь в камнях и не можешь убежать с линии огня) на корню убивают захватывающую идею. Бедных динозавров ждет очередное вымирание. — *Алексей Пилипчук*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.0

NATURAL SELECTION

Платформа: PC

Издатель: Valve
Разработчик: Unknown Worlds Entertainment

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.0

Авторы **Natural Selection 2** напоминают ярмарочного зазывалу, который пытается толкнуть простакам залежалый товар: «Уникальное сочетание шутера и стратегии! Тесное командное взаимодействие! Куча классов!» Послушаешь — дух захватывает. На деле же сиквел NS спотыкается именно там, где не должен. Несмотря на то, что за шесть лет, прошедших с выхода первой части, разработчики поднаторели в искусстве грима, из-под слоя штукатурки все равно проглядывает не слишком опрятная и не слишком удачная модификация **Half-Life**.

Игра строится вокруг конфликта между бравыми космическими пехотинцами и кхаара, расой чрезвычайно злобных и опасных существ, готовых разорвать незваных гостей на мелкие клочки.

Необычная концепция, помесь двух, казалось бы, несовместимых жанров, FPS и RTS — вот и все, что могут предложить вам **Unknown Worlds**. Впрочем, полноценного межжанрового гибрида не получилось. Для рядовых солдат NS 2 так и останется обычным сетевым боевиком, и лишь командирам откроется стратегическая составляющая: камера взмывает ввысь, а в ваше распоряжение поступает арсенал и прочие тактически важные постройки. От того, насколько грамотно вы распорядитесь ценными ресурсами, зависит исход раунда.

Если с высоты у NS 2 все более-менее хорошо, то на земле игра начинает неожиданно сбоить. В первую очередь подводит ужасная боевая система. Оружие ведет себя черт-те как, убивают тут с двух выстрелов, а длинные и запутанные коридоры вызывают желание дезертировать.

Свою цену в почти сорок долларов NS 2 совсем не оправдывает, так что, если вам ну очень хочется взглянуть на противостояние космопехоты и кхаара, лучше все же подождать, пока разработчики не переведут игру на free-to-play рельсы. А переход обязательно состоится — в текущем состоянии Natural Selection 2 никому не нужна. — *Максим Иванов*

FIFA MANAGER 13

Платформа: PC

Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Bright Future

FIFA Manager 13 запускается с помпой. Сверкают заставки, в колонках гремит оркестр, загрузочный экран демонстрирует одинокий стол посреди футбольного поля. Веры в лучшее это не прибавляет, но задает правильный, в общем-то, тон: каждый тренер, а теперь и вы — супергерой. Щелчок по кнопке новой карьеры, минута ожидания и...

Новый менеджер от **Bright Future** работает как знаменитый DeLorean доктора Брауна, без лишних вопросов унося игрока назад в прошлое. Два клика, и на дворе снова осень две тысячи одиннадцатого: где-то там тонет Таиланд, Большому театру вернули историческую сцену, по игровой индустрии только что шарахнул **Battlefield 3**. FIFA Manager тогда и FIFA Manager сейчас — вещи настолько похожие, что становится как-то неловко: косматая шутка про смену цифр на обложке вдруг обернулась правдой.

Номинально изменения в новой игре, конечно же, есть, но переделанный интерфейс матча и шарфик на рабочем столе комплексные проблемы сериала едва ли решают. По-прежнему не хватает серьезности, глубины. Самое главное: тренерские решения не влияют, кажется, ни на что, игра прекрасно работает сама по себе, человек ей не нужен. За-то здесь можно симулировать личную жизнь и закатывать вечеринки для футболистов.

В нынешнем состоянии FIFA Manager похож на питерский «Зенит» в Лиге чемпионов — потенциально хорош, но разобран до такой степени, что с ним не справляется даже светлый ум господина Спалетти. Кажется, что Bright Future сами не знают, как им быть и куда дальше идти. Серия встала на месте, **Football Manager** ушел за качественный горизонт. Если игра команды никак не наладится, может, есть смысл поменять тренера? — *Сергей Колокольников*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.0

KARATEKA

Платформы:
PC, Xbox 360, PS3, iOS, Wii U

Издатель:
D3Publisher
Разработчик:
Liquid Entertainment

Что случилось бы с **Super Mario Bros.**, если бы водопроводчик в кепке родился не в волшебном королевстве, а в суровой Древней Японии, где герои учат кунг-фу и карате, а не собирают монетки и не расслабляются с помощью цветных грибочков (хотя все так же ломают кирпичи руками)? Если вы зачем-то задавались этим неочевидным вопросом, то **Karateka** — вполне исчерпывающий ответ на него. Ремейк культовой игры Джордана Мехнера, вышедшей в бородатом 1984 году, обзавелся не только современной графикой и новыми персонажами, но и настоящим самурайским колоритом.

Как и в оригинале, история строится вокруг принцессы Марико, которую заперли в неприступном замке. Главный герой, ее возлюбленный, пытается пробиться с помощью своих ног и кулаков к черной крепости и вызволить свет своих очей из лап злодея. В спасательной операции также участвуют коллеги молодого бойца — лысый монах и уродливый амбал, которые поочередно занимают место героя, если тому надерут задницу и сбросят со скалы. Правда, за прохождение не от лица принца-красавца вас вежливо поблагодарят за помощь, но отправят на второй заход — мол, не того спасителя мы ждем.

Рвать врагам волосы и выбивать зубы придется без каких-либо комбо, драки выполнены ровно на трех кнопках: удар ногой, подзатыльник и блок. Все настолько элементарно, что боевая система осваивается за пару минут, но еще до этого успевает надоесть.

А ведь предстоит еще сорок минут бежать по прямой, раскидывать мужчин, нюхать цветы (восстанавливают здоровье), смотреть ролики про пьющих и прыгающих японцев и пробить с вертушки в клюв золотому орлу (любимый питомец антагониста) — на этом сказочке конец.

Karateka — простая, короткая и очень однообразная игра, которая, впрочем, неплохо передает дух оригинала. Только вот 10 долларов за ностальгию — слишком дорого. — *Максим Бурак*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.5

CALL OF DUTY: BLACK OPS DECLASSIFIED

Платформа:
PS Vita

Издатель:
Activision
Разработчик:
Nihilistic Software

Black Ops Declassified должна была стать промежуточным этапом между двумя «большими» играми. Профессиональные солдаты Алекс Мейсон и Фрэнк Вудс снова отправляются на каникулы в не самые дружелюбные страны, чтобы с шумом убить сотню-другую человек, — так суровые мужчины в меру сил навязывают демократию и спасают мир.

Получается это у них невероятно быстро: все десять уровней игры проходятся минут за сорок, причем в максимально неспешном ритме. Это, если что, не шутка. Миссии здесь совсем небольшие, и, чтобы как-то компенсировать размер, авторы не стали добавлять на уровни контрольные точки. Приходится осторожно высовываться из-за укрытий и стрелять по торчащим рукам и ногам, иначе суперметкие враги мигом напичкают вас свинцом. Нужно быть аккуратным еще и по той причине, что после каждой смерти приходится раз за разом смотреть сюжетные сценки и слушать ересь в радиоэфире («Вудс, что за чертовщина?!» — «Я не знаю, Хадсон!»).

Получается, что смысл играть в Declassified есть только в мультиплеере, но и здесь полно проблем: карты слишком маленькие, загрузка матча виснет, а ваши друзья в жизни не купят такую плохую игру, поэтому придется сражаться только с незнакомцами.

Если бы в журнальных рецензиях была графа «Ценность для жанра», то Declassified получила бы от нас одиннадцать баллов из десяти. Эта игра — прекрасный пример того, как не следует делать шутеры. Дело даже не в том, что вас ждет скучный и прямолинейный забег по комнатам с одинаково тупыми врагами. Из Declassified убрали все, за что серия Call of Duty может понравиться среднестатистическому пользователю, — адреналиновый экшен, постановочные сцены и разнообразные миссии. Здравствуй, мой любимый польский шутер. — *Ян Кузовлев*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 2.0

Подготовил Дмитрий Ежов

МОБИЛЬНЫЙ ДАЙДЖЕСТ

О том, во что нужно, а во что не нужно играть на ваших планшетах и телефонах

ПОЛИЦЕЙСКАЯ ИСТОРИЯ

На словах мобильный **Most Wanted**, как, в общем, и девяносто процентов прочих гонок для iOS и Android, не вызывает ничего, кроме затяжной зевоты. Игра выполнена в соответствии с самыми гнусными дизайнерскими правилами, заведенными на мобильных платформах, вроде управления автомобилем при помощи гироскопа (давно известно, что удобный виртуальный джойстик еще никому не вредил), а еще тут постепенно обнаруживается необходимость вкладывать реальные доллары для комфортного прохождения особо трудных испытаний. Но это как раз тот случай, когда разработчики (в прошлом создатели отличной **Real Racing**) сработали чрезвычайно ловко: перед нами настолько понятная и комфортная игра, что удирать от мигалок тут интересно, несмотря ни на какие внутриигровые подлости. Ощущения, в общем, почти как от большого Most Wanted за авторством **Criterion**.

Эта гонка привлекает всем, — начиная традиционно энергичным саундтреком с участием Green Day и Muse, и заканчивая сочной картинкой и возможностью ловко делать тейкдауны, что тут почему-то даже интереснее, чем в любой части **Burnout**. Словом, абсолютно вылизанный извините блокбастер на колесах. Не хватает в iOS-версии, пожалуй, только мультиплеера и некоторого снисхождения к игроку — чтобы открыть необходимые машины для новых состязаний, порой приходится чуть ли не часами мусолить давно пройденные испытания с целью заработать еще немного денег. Свежие «Порше» и «Мицубиси», конечно, могут и подождать, только вот саму игру хочется пройти всю и сразу, но действовать приходится методично. Впрочем, особо ленивым, как всегда, можно положиться на доллары — заплатите в App Store, и от вас тут же отстанут. В случае со столь увлекательной игрой тоже, между прочим, годный вариант.

Один из самых нервных режимов это, конечно, дуэль: ваше минимальное замешательство мигом приводит к потере призового места.

Испытания на тяжелых авто в игре самые простые: методично разбиваем всех соперников, приезжаем на финиш.

ПО ГОЛОВЕ СЕБЕ ПОСТУЧИ

Хардкорные игроки часто ругают мобильные игры за все на свете, но чаще всего — за излишне автоматизированное управление. Мол, как так, совсем уже ничего делать не надо: в платформерах и экшенах герои сами перемещаются, а в гонках от игрока требуется лишь судорожно крутить в воздухе гаджет. Между тем, такой подход дает разработчикам возможность больше и усерднее работать над основной частью игровой механики, которая, в свою очередь, обычно совсем не про «рулить» и «бегать». В итоге так чуть ли не рождаются новые жанры (см. горячо любимый нами endless run) и неплохо развиваются старые. Игра **Punch Quest**, например, служит вполне наглядным подтверждением этому.

Перед нами, фактически, «битемап» без лишних обязательств — для успешной игры тут нужно усердно бить морды. Пока квадратоголовый герой самостоятельно семенит по двухмерному миру (уровней здесь нет, все решает длина пройденного маршрута), ему мешают жить разные существа: от пришельцев и каких-то привидений в жутких капюшонах до орков и большого одушевленного черепа. Избивать вообще всех необязательно (мужик умеет прыгать), но желательно: за опыт, получаемый в драках, можно покупать новые приемы. Правда, по большому счету широкий арсенал боевых ужимок только доставляет неудобства: виртуальных кнопок всего две, приходится запоминать и проделывать по экрану движения разной степени невероятности, чтобы, например, прописать апперкот в прыжке, а потом поставить блок. Дополнительно осложняют всю эту историю ловушки, вроде ям с шипами и смертельных огненных струй, сквозь которые приходится продираться, натурально стиснув зубы. Реализовать управлением, в общем, можно было бы и поудобнее.

В любом случае, Punch Quest — концентрированный адреналин, отличное бессюжетное приключение и вообще один лучших, что называется, хриплых мужских боевиков на платформе. Здесь даже можно оседлать динозавра и разнести всех к чертям лазерами из его рта. Стоит этот удивительный аттракцион всего доллар — не пропустите.

Большую часть времени игра выглядит довольно однообразно, но иногда герой, например, надевает костюм с колпаком и весело громит пчелиные улья.

После Jetpack Joyride щербатый протагонист так и не стал трендом в мобильных играх. Теперь — наверняка станет.

ТРИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

FIBBLE HD

iOS

Симулятор инопланетянина, напоминающего, к слову, своим внешним видом персонажа какого-нибудь не слишком внятного мультфильма для малышей, вроде «Лунтика». Пришелец, разумеется, потерялся после крушения своего корабля — конечно, в обычном доме среднестатистической человеческой семьи. По жанру это набор не слишком (хотя бывает, что и слишком) изобретательных головоломок, зато **Fibble HD** очень красиво выглядит. Шутка ли: делали игру **Crytek** на движке CryENGINE.

ANGRY BIRDS STAR WARS

iOS, Android

Тут, в общем-то, можно было бы ничего не писать — еще один эпизод вечной борьбы птиц и свиней, с отсутствием важных изменений, от которого нельзя оторваться вплоть до финального уровня. Идея с разными гравитациями планет позаимствована из предыдущей части (**Space**), персонажи одеты в костюмы героев титульной вселенной. Разработчикам **Rovio**, кажется, давно пора начать просто-напросто перерисовывать задники — миллиарды долларов не заставят себя ждать.

CUBED RALLY REDLINE

iOS

Очень странный, на первый взгляд, endless run: машинка кубической формы катится по тропинке, проложенной будто бы в воздухе; иногда на экране возникает корова или Годзилла. Управление осуществляется парой стрелок: надо уводить автомобиль от препятствий и собирать монетки (чтобы потом купить такой же, кажется, транспорт, но другого цвета). Никаких заданий или даже апгрейдов, как в **Temple Run**, здесь нет, но мистическим образом **Cubed Rally Redline** увлекает на целые часы дорожных путешествий.

ТРИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

BORDERLANDS LEGEND

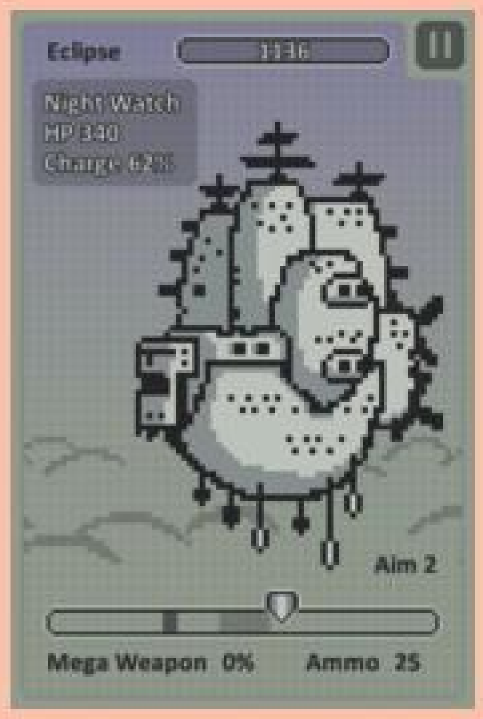
iOS

Тактическая стратегия по мотивам известного ролевого шутера, после которой какой-нибудь **Mass Effect: Infiltrator** покажется вам абсолютно безукоризненным «мобильным приложением» к большому хиту. Отсутствие нормального сюжета, сухие задания, десятки лагов, примитивная графика, скачущая сложность — поначалу даже как-то не верится, что в небольшой мобильной игре способно уместиться столько проблем сразу. Но глаза вас не обманывают, **Borderlands: Legend** — и правда ужасная работа.

WAR OF ECLIPSE

iOS

Скучный минималистичный (на iOS эти два прилагательных, к сожалению, становятся уже синонимами) экшен про войну лазерами. Игроку предлагается победить космический корабль противника, делая нехитрые движения по нижней части экрана. Есть и апгрейды, и куча разного оружия, но разнообразие в местной боевой системе — пожалуй, единственное достоинство игры. В остальном не слишком понятно, как этим можно увлечься хотя бы на пару минут.



SHADOWGUN: DEADZONE

iOS, Android

Долгожданное продолжение красивого, но утомительного шутера **Shadowgun**, в котором авторы, по идее, должны были исправить ключевые ошибки оригинала. Скажем сразу, не исправили: это по-прежнему скучная, пусть и высокотехнологичная игра, только теперь еще и с упором на мультиплеер. Мало того, что развлечь нас в онлайне авторы никак особенно не могут, **Deadzone** еще и скверно оптимизирована, так что бесплатный характер приложения погоды тут не делает — проект можно смело пропускать.

Подготовили Дмитрий Ежов и Кирилл Волошин

ПОРТ-ДАЙДЖЕСТ

О том, куда какие игры переехали и что с этим делать

ИТС МАЙ ЛАЙФ

Если старые хиты с персональных компьютеров переезжают в цифровые сервисы с целью, что называется, обретения второй жизни, то произведения XBL и PSN попадают на PC исключительно из маркетинговых соображений. Игра пользуется успехом, но продаж все-таки хочется больше — вот вам версия для Steam, где игру скачает еще сто тысяч человек. И это совсем неплохо, особенно когда на мониторы попадают игры вроде **Sine Mora** и **Deadlight**.

Особенно, конечно, радостно за скролл-шутер от **Grasshopper Manufacture**. Sine Mora — настоящая японская дичь с музыкой Акиры Ямаоки, способная странным образом увлечь абсолютно любого на свете человека. Вещи такого рода (особенно сколько-нибудь качественные) появляются на компьютерах, как известно, чрезвычайно редко. Жаль только, что с портированной версией дела обстоят не очень гладко: управление клавиатурой хоть и адекватное, но довольно непривычное (геймпад, к счастью, подключается без проблем); присутствуют вылеты в Windows, производительность оставляет желать лучшего. Отчасти все это компенсируется детальнейшей картинкой, но и тут есть неприятный фактор: Sine Mora — идеальное развлечение для большого телевизора, а на мониторе проект, увы, выглядит чуть ли не дешевыми камерными пострелушками. В любом случае какое-то удовольствие от порта получить вполне реально, так что купить его, если не видели консольную версию, все-таки стоит.

Про Deadlight, в общем, говорить толком нечего: качество портирования этой игры абсолютно стандартное, играть комфортно. Сама игра при этом далеко не качества Sine Mora, но ради неплохих геймплейных идей (или если вы просто почему-то сильно ждали ее на персоналках — все-таки скроллер про зомби) приобрести можно. Хотя бы в образовательных целях.

В высоком разрешении Sine Mora умудряется тормозить даже на мощных компьютерах, а в низком выглядит, мягко говоря, не очень разборчиво — слишком много деталей.

Главное визуальное отличие ПК-версии Deadlight — более качественная работа с тенями.

ВЫСТАВОЧНЫЙ ПАВИЛЬОН

Очередной бум видеоигровой классики (о прошлом взрыве мы писали еще летом) случился в сервисах XBL и PSN. Владельцы консолей получили шанс насладиться творческим наследием двух великих компаний, **SEGA** и **Midway**. Так, **Sega Vintage Collection: ToeJam & Earl** — любопытный сборник из двух культовых платформеров про пузатого инопланетянина и его бестолкового, по большому счету, товарища, выходивших в начале девяностых на Mega Drive. Сначала парочка терпит крушение на своем корабле и вынуждена изучать содержание планеты Земля, а затем приступает к полноценной войне с ее жителями — правда, уже на собственной родине, Фалкатроне, куда земляне наведались в качестве пришельцев. Если не боитесь слегка медлительного приключения с обилием нудных осмотрительных прогулок, можно попробовать, тем более что именно из ToeJam & Earl, по мнению некоторых, в видеоиграх пошла мода на напарников с противоположными характерами.

С **Midway Arcade Origins** дела обстоят еще увлекательнее. В состав этого издания входит свыше тридцати классических аркад от понятно какого издателя, причем встречаются среди них очень любопытные вещи, как, например, «дуалстиковый» шутер **Smash TV** и его прародитель **Robotron 2084** — тридцатилетней, на секундочку, выдержки. Не обошлось и без виденных большинством ретроигр вроде **Defender**, которые перевыпускали на всем на свете, включая мобильные платформы, но общей картины это отнюдь не портит — в россыпи классики каждый обязательно найдет что-то свое. Да и сохранить дух зала игровых автоматов у разработчиков в определенном смысле получилось: в игру включены несколько десятков достижений, выбить самые трудные из которых — святое дело.

За фасадом немного нудного геймплея в ToeJam & Earl скрывается очень уютное и атмосферное приключение.

Ретроколлекция Midway не смогла, разумеется, обойтись без волшебной гонки 1983 года Spy Hunter.

ДВА ПОРТА, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

OKAMI HD

С PS2 на PS3

Представить себе игру **Okami** на PlayStation 3 было довольно просто: в коллекции PSN-артхауса до сих пор не хватало разве что этого удивительного приключения в стилистике японской каллиграфии, выполненного по мотивам древней азиатской мифологии. Отдельно радует, что разработчикам (**HexaDrive**; см. также их ремейки **Snake Eater** в 3D и **Rez**) удалось отлично адаптировать игру под высокое разрешение экрана современных телевизоров, почти не растеряв знаменитую визуальную магию игры. А уж с управлением проблем и вовсе нет — все без малого так же, как и шесть лет назад на PS2.

ZONE OF THE ENDERS HD

С PS2 на PS3, Xbox 360 и PS Vita

Владельцы современных консолей получили блестящую возможность ознакомиться с творчеством Хидео Кодзимы тех времен, когда японский мастер еще, кажется, не был всерьез обеспокоен проблемой детализации усов Солида Снейка, но уже знал толк в превосходных приключениях. Несмотря на почтенный возраст (первой части недавно исполнилось одиннадцать лет), эти игры сегодня совсем не раздражают — ровно управляются любыми геймпадами (и даже стиками на карманной «Вите») и радуют картинкой, которая до сих смотрится довольно стильно и проработанно. Да, загрузки почему-то все такие же длинные, как и на прошлом поколении, но разве это повод отказывать себе в удовольствии покататься на больших мехах?

ДВА ПОРТА, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

DOOM CLASSIC COLLECTION

С PC на PS3

Скажем откровенно и сразу: коллекционное издание первых двух серий **DOOM** плюс все дополнения к ним — сборник сейчас не самый актуальный в мире. Все, кто хотел приобщиться к ретрошутерам, давно это сделали либо посредством консольных цифровых сервисов, где игры продаются по отдельности, либо, не особо выдумывая, на ПК. Тем паче причин предпочесть Classic Collection компьютерной версии практически нет: в издании для PS3 картинка выполнена в разрешении 4:3 (на широкоформатных экранах готовьтесь к черным боковым полоскам), есть проблемы с производительностью и управлением (поменять раскладку геймпада в опциях нельзя). DOOM, в общем, в современном мире опять не повезло.

CLAN OF CHAMPIONS

С PS3 на PC

За короткий срок вышло сразу несколько игр, предлагающих не расстреливать врага из автомата, а интеллигентно отрубить ему руки: **War of the Roses**, **Chivalry: Medieval Warfare** и **Clan of Champions**, которая только добралась до PC. Бои строятся на выкручивании комбо и точечных ударах, но со стороны игра напоминает традиционный слэшер. Обладателя большой полоски жизни зажимают в углу и мутузят под аккомпанемент его крови — три удара, четыре, нет, уже пять ударов… а полоска все не заканчивается. Получилось брутально, но в сравнении с War of the Roses и Chivalry игра слишком примитивна: разница в размере и типе оружия не видна, классы мало чем отличаются, в мультиплеере не хватает интересных режимов. Все, что может предложить Clan of Champions, — это драки в голых стенах. Игра от аскетов и для аскетов.

Подготовили Дмитрий Ежов

DLC-ДАЙДЖЕСТ

О том, какие игры срочно нужно дополнить, а какие — оставить как есть

И МЕРТВОГО ПОДНИМЕТ

Едва о популярности зомби в видеоиграх перестали шутить, как плотоядные звери полезли на экраны с двойной силой. Лишь за последний год утробно сопящие трупы успели засветиться в самых неожиданных проектах вроде очередного выпуска благородной японской серии **Yakuza** (речь о европейском и американском релизе) и, например, новой части виртуального пинбола с Marvel в названии. Среди прочих от нашествия монстров пострадал и криминально подкованный азиат Вей Шень, главный герой экшена **Sleeping Dogs**: в дополнении **Nightmare in North Point** зомби похитили его девушку (вдобавок к чему его партнер по, эм, бизнесу Винстон стал призраком). Простора для шуток в подобной ситуации достаточно много (бандиты против зомби — готовый материал для нового фильма студии Troma), однако веселить игрока авторы в аддоне почему-то стесняются. Зато с удовольствием насылают на Шеня десятки зомби, колошматить которых надоедает уже в первый час из трех, требующихся на прохождение. Если же добавка интересна кому-то исключительно из-за свежих костюмов, оружия и прочей мелочевки, покупать Nightmare in North Point все равно не стоит — в сборнике **Sleeping Dogs: Dragon Master Pack**, включающем в себя пять предыдущих дополнений к игре, подобного контента найдется навалом. Не обнаружите вы тут только совсем новый **Sleeping Dogs: Square Enix Character Pack** — между прочим, очень остроумный набор костюмов, который и отдельно купить не жалко. В частности, тут можно нарядиться Хитменом или Адамом Дженсеном и получить за это прибавку к характеристикам главного героя. Стоит эта маленькая радость всего два доллара, зато веселья — море.

Авторам следовало бы озаботиться нормальными сюжетными аддонами к игре, а не фантастическими спин-оффами непонятно про что.

Даже в оригинальной игре, несмотря на всю ее азиатскую суровость, было больше ярких моментов и веселых ситуаций, нежели в скупом DLC про зомби.

ВАЛОВАЯ ПРИБЫЛЬ

В прошедшем месяце образовалось сразу три громких повода вернуться к своим любимым экономическим стратегиям — с интервалом в несколько дней появились дополнения к **Tropico 4**, **Cities in Motion** и **Port Royale 3: Pirates and Merchants**. В новом эпизоде приключений мудрейшего эль президенте, аддоне **Megalopolis**, как можно более-менее понять из названия, приходится решать традиционные проблемы большого города вроде безработицы и перенаселения. Вместе со свежей игровой кампанией студия **Kalipso** традиционно подготовила для игроков новые костюмы, инструменты управления и, конечно, навыки, великого правителя. За пять долларов — набор довольно внушительный, так что поклонникам Tropico 4, уже наигравшимся в масштабное дополнение **Modern Times**, имеет смысл купить его в Steam (на Xbox 360 Megalopolis немного задерживается).

С **Cities in Motion: London** и **Port Royale 3: Pirates and Merchants — Dawn of Pirates** дела обстоят немного более предсказуемо, но все же достаточно хорошо, чтобы эти DLC заметить. В первом случае нам предлагают наладить жизнь понятно где, попутно разглядывая достопримечательности города (в своих дневниках разработчики дотошно описывали все, что включено в дополнение, — например, одному только колесу обозрения London Eye они уделили несколько крупных абзацев). Во втором — еще раз кого-нибудь пограбить в дальних морях, при этом делясь результатами с другими игроками про помощи онлайн-системы рангов. Оба DLC стоят в районе ста рублей.

Не очень понятно, на сколько DLC хватит ресурсов четвертой части Tropico, но пока что аддоны к ней, не так уж сильно отличаясь между собой, приковывают внимание публики.

Port Royale 3: Pirates and Merchants не особо удивила качеством, но альтернатив у любителей пиратской романтики сегодня нет совсем.

ТРИ DLC, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

BORDERLANDS 2: MR. TORGUE'S CAMPAIGN OF CARNAGE

PC, PS3, Xbox 360

Это дополнение к **Borderlands 2** чуть менее масштабное, чем предыдущие, но все такое же насыщенное и задорное. Тема на этот раз — гладиаторские бои, в которых нам предстоит поучаствовать под не всегда вменяемые комментарии мускулистого психопата мистера Торга. Куча колоритных персонажей, уморительные шутки, отличные игровые ситуации — покупать надо не раздумывая. Тем более что, кажется, никогда в Borderlands мы не сражались сразу с таким огромным количеством противников.

DARKSIDERS 2: ABYSSAL FORGE

PC, PS3, Xbox 360

Вторую часть **Darksiders** сложно было рассматривать как мощное культурное произведение, созданное по библейским мотивам, зато тут было весело забивать врагов до смерти из нескольких видов холодного оружия и прокачивать персонажа по имени Смерть. **Abyssal Forge** в этом смысле гораздо честнее: сюжета в DLC немного, нам всего-то предлагают посетить новую локацию, убить побольше монстров, собрать лута и решить еще немного физических задачек. В целом достойно уважения.

THE SIMS 3 SEASONS

PC

На первый взгляд, все слишком предсказуемо — ну что может быть банальнее, чем выгуливать симов в декорациях разных погодных периодов? На самом же деле ярких развлечений тут вполне хватает: можно выходить в открытый океан, строить иглу и, например, заниматься дайвингом и катанием на сноуборде (соответственно, летом и зимой). Да и нового забавного реквизита в дополнении традиционно хватает. Словом, практически образцовый аддон для неувядающей серии.

ДВА DLC, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

FORZA HORIZON: BONDURANT CAR PACK

Xbox 360

Число контент-паков к **Forza Motosport 4** давно перевалило за десяток, причем были среди них как успешные, так и не очень. Хочется верить, что с Forza Horizon все будет как минимум не хуже, но пока что-то не получается: **Bondurant Car Pack**, как и предыдущее дополнение **Pre-Order Pack**, — это скупой набор из не самых примечательных (по сравнению, конечно, с основной линейкой гонки от Turn 10 Studios) автомобилей, стоящее при этом 400 MS. Причем Forza с последним выпуском, как вы знаете, перестала быть автомобильным порно и превратилась в шумное дорожное приключение, где не так уж важно, на чем именно ты едешь. Авторам, в общем, срочно надо исправляться.

WORMS REVOLUTION: MEDIEVAL TALES PAC

PC, PS3, Xbox 360

Сложно сказать, как будет развиваться судьба **Worms Revolution** в плане контентных добавок, — дополнений, а особенно хороших, к предыдущим частям всегда было не то чтобы много. **Medieval Tales Pac** пока особой надежды на благоприятный исход нам не дает. Самой заметной частью этого DLC почему-то является титульная средневековая тема (грубо говоря, новые задники), а вот десять новых миссий здесь — довольно неизобретательные. Новые шляпы для червей (по погоде!) тут, разумеется, ничего изменить не способны. Но что самое обидное: хорошее дополнение для Worms сделать вроде бы не так уж сложно, нужно лишь экспериментировать с оружием и способностями червей. Похоже, это вновь останется на совести народных талантов.

Авторы:
Павел Бажин,
Светлана Померанцева

ИНТЕРЕСНОСТИ

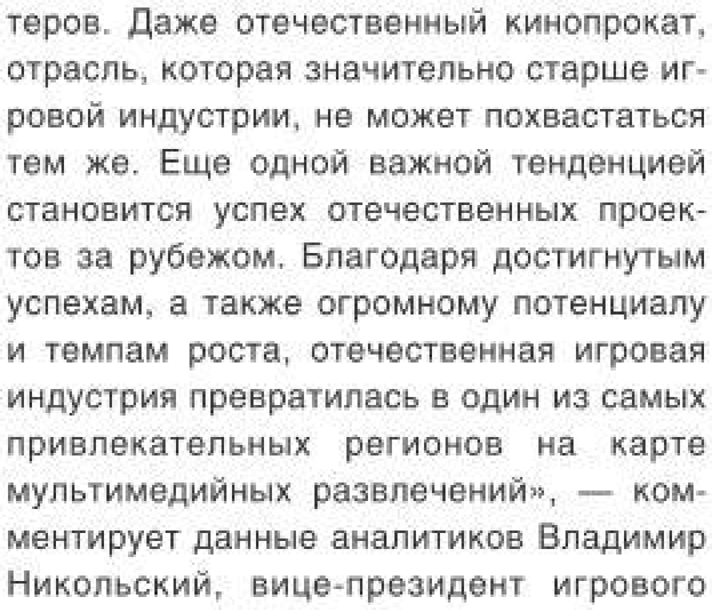
РОССИЙСКАЯ СТАТИСТИКА

Онлайновые игры двигают вперед игровую индустрию

Инвестиционная группа Mail.Ru Group опубликовала статистику о развитии российской игровой индустрии. По подсчетам аналитиков компании, количество увлекающихся компьютерными играми людей в нашей стране превысило 40 миллионов человек, которые тратят на свое увлечение более миллиарда долларов в год. Игры теперь приносят почти такую же прибыль, как киноиндустрия, далеко опередив продажи лицензионной музыки. Впрочем, больше всего россияне любят живые концерты: доходы от концертной деятельности сравнимы с продажами игр и кино, вместе взятых.

Отчет приводит несколько точных цифр, которые немного устарели, но все еще остаются интересными. С 2010 по 2011 год продажи онлайновых игр выросли на 68%, причем наибольший рост пришелся на сектор браузерных игр, взлетевший на 181%. Зато офлайновые игры топчутся на месте: хотя доход от консольных проектов подрос на 18%, продажи PC-игр снизились на 16%, итоговый же результат остался прежним. Так что весь прирост полностью приходится на онлайновый сектор.

«Россия стала страной, где проводятся мировые премьеры игровых блокбастеров. Даже отечественный кинопрокат, отрасль, которая значительно старше игровой индустрии, не может похвастаться тем же. Еще одной важной тенденцией становится успех отечественных проектов за рубежом. Благодаря достигнутым успехам, а также огромному потенциалу и темпам роста, отечественная игровая индустрия превратилась в один из самых привлекательных регионов на карте мультимедийных развлечений», — комментирует данные аналитиков Владимир Никольский, вице-президент игрового направления Mail.Ru Group.



Несмотря на успешное развитие, российский онлайновый рынок составляет лишь 3% от мирового, так что еще есть куда расти.

РЕЛИЗ

С ШАОЛИНЬСКИМ ПРИВЕТОМ

«Легенды кунг фу» прибыли в Россию

Совместный российско-китайский проект «Легенды кунг фу» (также известный как Age of Wulin) создавался в течение пяти лет и вот теперь вышел на финишную прямую. 15 ноября в России стартовал закрытый бета-тест, но продлится он всего месяц и к середине декабря сервера должны открыться для всех. Чем же порадует нас проект из Поднебесной? В отличие от многочисленной корейской братии, создатели «Легенд кунг фу» отказались от традиционных эльфов, орков, гоблинов и прочей ушасто-клыкастой нечисти, обратившись к гораздо более реалистичному жанру «уся». Может быть, вы слышите это слово впервые, но сталкивались с ним все. Типичным примером может служить фильм «Крадущийся тигр, затаившийся дракон»: бегающие по воде ниндзя, невероятные прыжки на двадцать метров в высоту, смертельные комбо-удары и растворяющиеся в клубах дыма ассасины — все это и есть «уся».

«Легенды кунг фу» отличаются от привычных канонов. Красивая графика, но без корейских световых спецэффектов и полуголых тетенек, непривычный интерфейс, необычно хардкорная ролевая система без классов и уровней. Кто там просил гибкую систему развития? Получите, распишитесь: десяток тысяч различных приемов и навыков, из которых можно по кусочкам собрать бойца своей мечты. Персонажу нужно давать отдых, кормить пампушками и прочими деликатесами, и если в других играх NPC рады дать первому встречному квест на спасение мира, то местные персонажи скорее пошлют вас подальше: «Ты кто такой? Какой еще квест? Ничего не знаю, давай, до этого самого!»

Да и сами квесты тут необычные. Вместо убийства тысячи и одного монстра вы можете отправиться шпионить во враждебную локацию. Сначала собираете сведения, стараясь закончить дело до того, как заполнится шкала «подозрительности». Если же вас раскусили, начинается PvP. Приходится брать ноги в руки, руки в брюки и, отбиваясь от жаждущих легкого фрага нубов, с боем прорываться на волю. Другой пример оригинального подхода: разработчики явно не любят незаконных ботов. А потому сделали законного бота, доступного тем, кто оплачивает подписку. Бот позволяет качаться в офлайне, зарабатывая опыт и деньги. А что делать, если бота завел ваш враг? И теперь он спит себе по 12 часов в сутки, персонаж его качается, а вы от такого безобразия даже кушать спокойно не можете? Никаких проблем. Травите бота снотворным и продаете в рабство. Вам деньги, а вашему врагу придется или выкупать персонажа из рабства, или же он не сможет зарабатывать деньги в течение пяти часов. Система кармы, тюрьма и возможность быть казненным — прилагаются.

Некоторые локации в игре являются копиями реально существующих китайских достопримечательностей.

До запуска российских серверов сетевого зомби-шутера The War Z остаются считанные недели. К этому моменту разработчики исправят основные проблемы, выявленные во время тестирования: активно банятся читеры, правится баланс, будет убран мгновенный выход из игры (использующийся для ухода от схватки), постепенно заменяется «топорная» анимация персонажей. Впрочем, разработчики отмечают, что работы еще непочатый край и релиз станет лишь отправной точкой в развитии игры. В ближайших планах — добавление транспорта и отдельных локаций для групп игроков, в которых можно будет хранить вещи, строить укрепления и даже устраивать гладиаторские бои с участием зомби.

С 1 ноября этого года в России начали запрещать интернет. Федеральная служба Российской Федерации по контролю за оборотом наркотиков забанила одну из страниц сайта, где была выложена подробная инструкция по употреблению наркотиков: какие виды наркоты бывают, где ее продают, какие навыки надо прокачать, чтобы не было последствий, и что будет, если космическая полиция найдет эти вещества в трюме вашего звездолета. Как оказалось, страничка принадлежала фан-сайту EVE Online, и, разумеется, речь шла об игровых наркотиках. Этот факт был очевиден любому, кто прочитал бы статью, но бдительные детективы из ФСКН, похоже, сумели осилить только название.

РЕЛИЗ

БРОНЯ ДЯДЮШКИ МАО

Китайцы пробрались в World of Tanks

Создатели World of Tanks анонсировали новую нацию, и, к всеобщему удивлению, следующими в игре появятся не японцы и не сборная Европы. Вместо них разработчики решили добавить в игру семнадцать китайских танков — причем это лишь первая партия, значительную часть которой займут уже знакомые игрокам машины французского, американского и советского производства, которым даже название не сменили. Позже создатели игры обещают дополнить эту ветку более уникальными образцами китайской танковой мысли. Хотя не такими уж и уникальными: за основу китайские инженеры брали советскую технику, так что игроки заметят немало знакомых корпусов, башен и прочих запчастей.

История появления китайской ветки танков в игре необычна. Законы Китая не пускают западные компании на внутренний рынок, так что для продвижения игр приходится искать китайских партнеров. World of Tanks попал в руки компании KongZhong, которая убедила студию добавить в игру китайские машины. При этом китайская сторона помогла не только моральной поддержкой, но и делом, достав из тайных подвалов строителей социал-капитализма множество интереснейших архивных материалов.

В результате получился весьма своеобразный набор бронетехники, которая до поры до времени была эксклюзивом для закрытого китайского сервера. Сначала ее планировали добавить уже в этом году, с патчем 0.8.2. Сделали анонс, написали патч-ноуты, сняли ролик… А затем передумали, решили потратить еще немного времени на балансировку и заменить топовый тяжелый танк с индексом 111 на неизвестную пока модель с индексом 113, имеющую невероятно рикошетную лобовую броню (угол наклона верхнего бронелиста — 63 градуса). В итоге патч 0.8.2 обойдется второй веткой американских тяжелых танков и новыми премиумными машинами, а китайский танкопром стартует в патче 0.8.3 в начале будущего года.

Учитывая сходство китайских танков с быстрыми и рикошетными советскими машинами, недостаток популярности им точно не грозит.

Корейские фанаты World of Tanks постигают основы игры не по скучным руководствам, а вот по таким забавным комиксам, опубликованным на официальном корейском сайте.

ФАКТЫ

STAR CITIZEN СТАВИТ РЕКОРД

Игроки собрали кучу денег на новую MMO

Star Citizen, онлайновый космический симулятор Криса Робертса, установил абсолютный рекорд по краудфандингу среди игровых проектов. Менее чем за полтора месяца фанаты космосимов собрали 6 миллионов 238 тысяч долларов, что позволило разработчикам значительно расширить свои планы на релиз. Крис пообещал, что к старту они подготовят сразу сто звездных систем, несколько новых кораблей, систему абордажа, добавят во вселенную остатки иной цивилизации и многое другое.

Самым внушительным бонусом, пожалуй, стало обещание позволить игрокам взять на себя управления кораблем-носителем класса «Бенгал» — конечно, для одного пилота это будет чересчур, зато база для альянсов получится отличная. Все, кто пожертвовал деньги, получат первый диск с офлайновой кампанией бесплатно, а также пожизненную страховку на свой корабль. Сбор средств продолжается до сих пор (на момент написания заметки сумма приближалась к 7 миллионам), правда, бонусы для опоздавших установлены более скромные.

Анимацию посадки в звездный истребитель явно добавили для фанатов бессмертного Wing Commander, чтобы показать, насколько шагнули технологии за четверть столетия.

ФАКТЫ

AION МЕНЯЕТ БИЗНЕС-МОДЕЛЬ

Джингл беллс, джингл беллс!

Хотя зарубежные сервера Aion давно стали бесплатными, в России игра до сих пор требовала подписки. Но теперь ветер перемен подул и в наших краях: в декабре, с выходом дополнения «Фримиум», российские сервера Aion переходят на новую бизнес-модель. Игроки получат возможность играть без ежемесячной абонентской платы, сохранив при этом доступ ко всему игровому контенту. В то же время ассортимент игрового магазина расширится — здесь можно будет приобрести различные бонусы, ускоряющие прокачку и облегчающие геймплей, появятся скидки для постоянных покупателей, станет больше бесплатных вещей, больше акций и ивентов.

Маркетинг-менеджер проекта Aion Екатерина Базина пообещала, что привыкшие к подписке игроки в новых условиях будут чувствовать себя вполне комфортно. Также разработчики поделились ближайшими планами на будущее. В безымянном пока апдейте 4.0 появятся новые зоны и четыре класса персонажей, но в целом характер обновлений в 2013 году не изменится: в игру будут регулярно добавляться новые наборы для домоводства, маунты и питомцы, костюмы и оружие.

В декабре российскому Aion исполняется три года, и похоже, что игра не собирается стареть и сдавать позиции.

Студия Turbine созналась, что в этом году обновление «Властелин Колец онлайн: всадники Рохана» выйдет лишь частично. Так как перенос всего дополнения на 2013 год игроки явно бы не оценили, было решено убрать более половины новых инстансов, создание и тестирование которых пока не завершено. Оставшиеся добавят на западные сервера в феврале будущего года, а затем они доберутся и до русскоязычной версии игры.

Не каждая перезагрузка кончается добром. В декабре тихо скончалась Glitch — очень смелая и оригинальная браузерка от создателей сервиса Flickr и дизайнера Katamari Damacy. В свое время разработчики тоже поторопились закончить бета-тест и объявить о релизе. А после провала этой затеи вернули игру обратно в стадию бета-теста. Возможно, именно такой фальстарт и стал причиной ее преждевременной кончины, так как игроки просто не захотели давать студии второй шанс. Старая поговорка «семь раз отмерь, один раз отрежь» не теряет актуальности по сей день.

Создатели ролевой игры The Secret World заканчивают тестирование большого обновления, которое добавит в игру первый рейд: монстры атакуют Нью-Йорк, и сборная команда спецагентов отправляется в руины великого города, чтобы отыскать предводителя армии потусторонних тварей. Также в апдейте будет изменена система PvP, добавлены новые миссии и оружие. Самым любимым для русскоязычных игроков, конечно же, станет бензопила типа «Дружба» с огромной красной звездой. Чтобы получить такой раритет, придется помочь сумасшедшему доктору в поиске трупов и частей тела для его экспериментов. Вот такие развлечения ждут жителей «Секретного мира» в самом ближайшем времени…

РЕЛИЗ

ПЕРЕЗАГРУЗКА РАЗ, ПЕРЕЗАГРУЗКА ДВА...

Наша песня хороша, начинай сначала!

У офлайновых игр есть всего один шанс стать популярными. В то же время на создание онлайновых вселенных тратится слишком много сил, чтобы можно было просто так махнуть на них рукой. В скором времени сразу два крупных проекта, потерпевших неудачу, испытают судьбу во второй раз. 12 ноября состоится выход обновленной версии MMO Darkfall, получившей название Darkfall: Unholy Wars. Проект сохранит общую направленность, это будет хардкорная игра с открытым миром, серьезным PvP, клановыми войнами и политикой. В то же время практически все остальные элементы — интерфейс, управление, графика, ролевая и боевая система, PvP, квесты, осады и прочее — будут улучшены или полностью переработаны. Намерения хорошие, но идеи у разработчиков всегда были на высоте. Старый Darkfall погубили баги, читеры и множество недоработок. Посмотрим, сумеет ли студия избежать старых грабель и не наступить на новые.

А в начале 2013 года будет перезапущен самый амбициозный онлайновый проект издательства Square Enix — Final Fantasy XIV. Продюсер игры Наоки Йошида признался, что первый релиз был большой ошибкой — настолько большой, что ее повторение может запросто стать концом для всей компании. Даже сами разработчики были возмущены, когда руководство заставило их выпустить игру в столь сыром виде. Теперь пришло время все исправить. Final Fantasy XIV: A Realm Reborn станет совершенно новой игрой. Новая команда разработчиков, новый движок, новый интерфейс и боевая система, обновленный на 90% игровой контент. Все локации были созданы с нуля, так что даже ветеранам предстоит заново начать изучение игровой вселенной. Возникает вопрос — почему бы издательству не замести останки старой игры под коврик и выпустить вместо нее, скажем, Final Fantasy XV? Это было бы куда выгоднее, чем пытаться оживить старую игру. Наоки Йошида ответил на это очень просто: «С выпуском Final Fantasy XIV мы потеряли доверие наших игроков и теперь должны сделать все возможное, чтобы восстановить его. Доказать, что мы способны держать наши обещания».

Разработчикам Darkfall и Final Fantasy XIV предстоит новая битва против монстра под названием Игрок — смогут ли на этот раз завалить его и отобрать кошелек?

РЕЛИЗ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КЛУБ

Российская версия Auto Club Revolution мчится к релизу

Браузерные игры продолжают совершенствоваться, и постепенно им становится тесно в рамках браузеров. Появляется все больше гибридных проектов: интерфейс работает на сайте игры, а для запуска трехмерных сцен используется клиент на несколько сотен мегабайт. В России скоро выйдет одна из таких игр, онлайновый автосимулятор Auto Club Revolution. В первую очередь бросается в глаза гибкий и богатый редактор, который позволяет превратить свою машину в произведение искусства. Бамперы, спойлеры, диски, молдинги от реальных производителей, всевозможные узоры и надписи, улучшение параметров — простор для кастомизации воистину безграничный.

Польза от прокачки своего стального коня становится очевидной с самой первой гонки, когда ревущая братия обдает ваше немощное корыто выхлопными газами и улетает в неведомую даль. Се ля ви. Автопарк Auto Club Revolution составляет более ста машин, 90% из которых доступны бесплатно, но начинать придется с самого низа. Здесь нет ботов, играющих в поддавки, а потому, чтобы финишировать хотя бы в середине списка, придется попотеть.

По управлению Auto Club Revolution напоминает игры типа NFS: Porsche Unleashed, которые не бросаются из крайности в крайность. Это и не аркада с кирпичами на колесах, но и не серьезный симулятор. Разработчики отдали дань реализму и добавили в игру виртуальные копии знаменитых гоночных трасс, сохранив при этом предсказуемое управление и возможность играть на клавиатуре. Старт российских серверов ожидается в конце этого года.

Современные браузерки не хотят уступать «большим» собратьям ни в чем, в том числе и в качестве графики.

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения.
Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

В этом номере мы решили сделать необычную «горячку». В последнее время к нам поступало немало вопросов о том, как разрабатываются игры, и мы решили посвятить этой теме отдельный выпуск. Собрали воедино самые частые вопросы и разом на их ответили.

Хочу заниматься созданием игр. Есть ли в России какие-то известные курсы по подготовке геймдизайнеров?

Геймдизайнер — это настолько таинственная профессия, что ей до недавнего времени практически нигде не учили. Вообще нигде, во всем мире. Затем британское правительство решило: как так, мы, родина Ричарда Гэрриота, Питера Молинъё, Сида Мейера и доктора Хауса, с лучшими университетами, «оксфордами» и «кембриджами» — и вдруг не можем научить людей делать игры. Из бюджета была выделена большая куча фунтов стерлингов, а учебные заведения в срочном порядке начали учить людей, как делать новые «гирзы», «анчартеды» и прочие GTA. В результате благая затея наладить потоковый выпуск геймдизайнеров закончилась пшиком. То есть учить-то учат, были бы деньги. Только без гарантий.

Один из представителей **Electronic Arts** прямо и честно заявил — при приеме на работу диплом даст претенденту лишь небольшое преимущество, но не гарантирует трудоустройство. В этой профессии более важен опыт и умение добиваться результатов, а потому в современных студиях на должности геймдизайнера чаще работают бывшие инженеры, программисты, журналисты, тестеры, искусствоведы и даже простые игроки. Или, иначе говоря, кулибины-самоучки, которые волей случая сумели на своей шкуре прочувствовать и понять, как же именно надо делать игры.

Стоит вспомнить поучительную историю Кэрриан Ховард, потратившей на получение диплома геймдизайнера от Института искусств Форт-Лодердейла, что во Флориде, 70 000 долларов. Диплом она получила, только устроиться по специальности не вышло, и пришлось бедняжке пойти работать стриптизершей, благо внешние данные позволяли. Это было бы смешно, если бы не было так грустно.

Проблему трудоустройства усугубляет тот факт, что игровая индустрия, несмотря на огромный размах, не требует слишком много людей. Для сравнения, на **Blizzard** по всему миру трудится около четырех тысяч сотрудников — столько же человек обычно работает на заводе средних размеров, который есть почти в каждом городе.

Часто получается так, что одна игра копирует другую. Это вообще законно?

Запатентовать геймплей игры нельзя, да и копировать чужие идеи тоже не возбраняется. Более того, в игровой индустрии это считается нормой. Если инди-разработчикам позволено рисковать, то серьезным студиям с большими бюджетами приходится использовать проверенные методы. Даже сотрудники **Blizzard** любят «брать взаймы» наработки своих коллег: «Геймдизайнеры постоянно воруют чужие идеи. Мы создаем свои игры на базе того, что было сделано до нас. Нельзя просто взять **World of Warcraft** с его бесчисленными возможностями и сказать — какая Blizzard молодец, сделала такую махину с нуля! Нет, при создании игры мы использовали идеи множества других геймдизайнеров, весь их опыт, копившийся с момента зарождения игровой индустрии», — признается Грег Стрит, один из создателей World of Warcraft.

По степени наглости «геймзаимствователи» делятся на четыре категории.

1) Не пойманные воры (например, тетрис кто только не копировал, хотя изначальная идея принадлежит понятно кому).

2) Обычные воры (например, все знают, что идея Call of Duty была украдена в 2003 году у Medal of Honor, а идея Medal of Honor была украдена в 2010 году у Call of Duty).

3) Бессовестные воры (создатели аналогов популярных игр типа Angry Birds).

4) Компания Zynga.

Четвертой стадии пока сумела достичь только компания Zynga, поэтому ее так и назвали. В Zynga считают, что воровать идеи, нарушая целостность авторского за-

Многие студии решают проблемы с молодыми кадрами, организуя собственные курсы, а также сотрудничая напрямую с местными университетами.

Грег Стрит: «Геймдизайнеры постоянно воруют чужие идеи».

Кэрриан Ховард, стриптизерша с дипломом геймдизайнера. Да, работа в BioWare ей точно не светит...

мысла — это очень плохо, и потому воруют игры целиком. Этому способствуют пробелы в законодательстве, которые, как мы уже говорили, не позволяют разработчикам патентовать геймплей. Тем не менее при виде собственной игры с измененным названием и перерисованной графикой у многих разработчиков начинается юридический зуд, и они засыпают суды исками и жалобами. Последний такой иск был подан Electronic Arts, которой показалось, что вышедшая в начале лета аркада **The Ville** была скопирована с их популярной игры **The Sims Social**. Показалось им совершенно правильно, но эксперты заверяют, что шансы выиграть дело не слишком велики.

Часто слышу название «препродакшен». Как выглядит этот препродакшен при разработке игры?

По сути, это просто подготовительный этап. Термин «препродакшен» начали использовать в киноиндустрии, но теперь, когда создание игры по сложности может обставить даже голливудский блокбастер, его с удовольствием используют и разработчики. Суть проста: подготовиться к процессу разработки настолько, чтобы игра вышла при любых условиях, даже если дата релиза придется на следующий месяц после конца света. Ну или, в крайнем случае, дожила бы до анонса, а там уже у издателя духу не хватит отменить проект.

Для начала идею оформляют в виде документа, и если все мысли об игре уместились на одну страничку, то она называется вижен-документ. Если бумажек набралось штук пять-десять, это уже концепт-документ. Если же бумажек стало столько, что ради них надо заводить папку, то это уже дизайн-документ, который разработчики любовно называют «диздок». В настоящее время бумажные диздоки становятся все менее популярны, на их место приходят целые электронные энциклопедии, которые содержат доскональную информацию обо всех аспектах игры.

Также на стадии препродакшена формируют команду разработчиков, определяются с бюджетом, устанавливают сроки и распределяют обязанности. Впрочем, все это происходит лишь в больших и серьезных студиях. А в маленьких компаниях до сих пор царит каменный век. **Super Meat Boy** и **Darwinia**, например, были созданы командами из двух разработчиков, каждый из которых был сам себе программист, художник, геймдизайнер, директор и продюсер. Точно так же работали все игроделы лет 30-40 тому назад — просто придумывали идею, которая казалась им интересной, и реализовывали ее.

Мне кажется, что издатели совершенно не понимают, какие игры нужны игрокам. Как вообще происходит выбор идеи для игры?

В ответе на прошлый вопрос мы уже дали частичный ответ: в маленьких студиях разработчики просто берут идею, которая кажется им интересной, и начинают делать игру. Но для издателей такая схема не годится. Там решение о начале разработки принимают на основе исследований, статистики, опросов, изучения экспертных оценок и многих других факторов. Фокус-группы, анализ психологии, анализ предпочтений, анализ поведения, ответные реакции. Игрока словно лягушку разрезают на части, чтобы понять, что же ему все-таки нужно, тратя миллионы долларов на то, чтобы получить четкий рецепт успешной игры. Искусство познания игрока превращается в полноценную отрасль науки.

Так как игрок не лягушка и вообще эксперименты над людьми запрещены, исследования приходится вести с помощью сбора статистики. Доходит до скандалов. В прошлом году немецкие пользователи подали жалобу на сервис **Origin**, так как шпиономания Electronic Arts достигла таких размеров, что вступила в конфликт с немецким законодательством. Зато и результаты такого подхода бывают поразительными. Напри-

Есть мнение, что Blizzard позаимствовала своих орков и космодесантников из вселенной Warhammer, да и протоссов «слизала» оттуда же, взяв за основу расу эльдаров.

мер, специалисты из компании «Иннова» хвалятся, что в игре **Aion** они могут с 95%-ной точностью предсказать уход игрока заранее, аж за 2-3 недели! Даже если он сам еще ничего не знает. Для этого у администрации имеется 13 терабайт статистики и два выделенных сервера на ее обработку.

Научный подход к созданию игр, увы, снижает ценность оригинальных идей. Их нет в инструкции, их нельзя просчитать графиками и статистикой, их жизнеспособность еще нужно доказать. За свой счет ставить эксперименты никто не хочет — слишком накладно. А потому получается так, что с ростом бюджетов игрокам предлагают все больше и больше стандартных игр, сделанных по единому шаблону. Бизнес есть бизнес.

Я читал, что геймдизайнеры являются связующим звеном между остальными разработчиками. Это так? Но больше всего интересует, как выглядит их работа на практике, как проходит их рабочий день.

Одни считают, что геймдизайнер — это что-то вроде режиссера, который сидит в кресле, кричит художникам и программистам станиславское «Не верю!», отчитывает подчиненных за срыв сроков, а в перерыве лапает сотрудниц пиар-отдела. На самом деле для всего этого есть продюсер. Другие считают, что геймдизайнер отвечает за «искусство» — сидит в кресле, рожает креатив, полирует в уме «видение проекта», придумывает фичи, терпеливо дожидается, пока придуманная им фича будет готова на 90%, а затем принимает ответственное решение заменить эту фичу на что-то другое.

Вообще-то в маленьких студиях этим действительно может заниматься геймдизайнер, но в больших для этого давно придумали новую должность под названием творческий директор. Кстати, многие продюсеры и творческие директора — это старые и толстые геймдизайнеры, которые стали слишком успешными и слишком ленивыми, чтобы работать самостоятельно.

У рядового геймдизайнера крупной студии работа куда менее романтична. Не зря вакансии требуют от желающих устроиться на эту должность математический склад ума и умение работать с таблицами и формулами. Потому что именно этим и придется заниматься — подбирать формулы, писать алгоритмы для скриптов, утверждать характеристики юнитам, создавать уровни в сложнейших игровых редакторах. Также важной частью работы является тестирование, причем этим заниматься придется настолько много и часто, что самый короткий путь на эту должность — через профессию тестера. На чужих ошибках учиться всегда легче и приятнее, чем на своих собственных.

А еще геймдизайнерам необходимо составлять диздоки и ставить перед разработчиками конкретные задачи — ведь только они знают, что должно получиться в итоге. Для этого важно умение грамотно излагать свои мысли как в устном, так и письменном виде и иметь богатый игровой опыт, чтобы разговаривать с разработчиками на одном языке. Именно поэтому профессии геймдизайнера практически нигде не учат, а лучшие специалисты получаются только из тех, у кого за плечами имеется несколько проектов.

В небольших проектах геймдизайнеров обычно немного, и они делают все сразу. При создании специфических игр (например, авиасимулятора) их вообще может быть всего один — для создания уровней. Зато в крупных и сложных проектах, особенно онлайновых, работы хватает, тогда на игровой дизайн выделяют целую группу специалистов — и тогда в ней можно выделить несколько разновидностей геймдизайнеров. Во главе команды стоит ведущий геймдизайнер. Это такой недокачанный креативный директор, строевой сержант, гоняющий плеткой, присматривающий за армией рядовых работяг. За игровую механику — баланс, правила, характеристики персонажей и прочее — отвечает системный дизайнер (или же, иначе говоря, дизайнер геймплея). Ну а за создание уровней и игрового окружения отвечает дизайнер уровней, что, в сущности, очень логично.

После того как компания Zynga скопировала игру Tiny Towers, ее создатели не стали подавать в суд, а просто опубликовали трогательное письмо с пожеланием дальнейших успехов.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

КАК И КУДА ОТПРАВЛЯТЬ ВОПРОСЫ

- По электронной почте, прислав письмо на ящик *games@igromania.ru*.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ, ЧТОБЫ НА ВАШ ВОПРОС ОТВЕТИЛИ

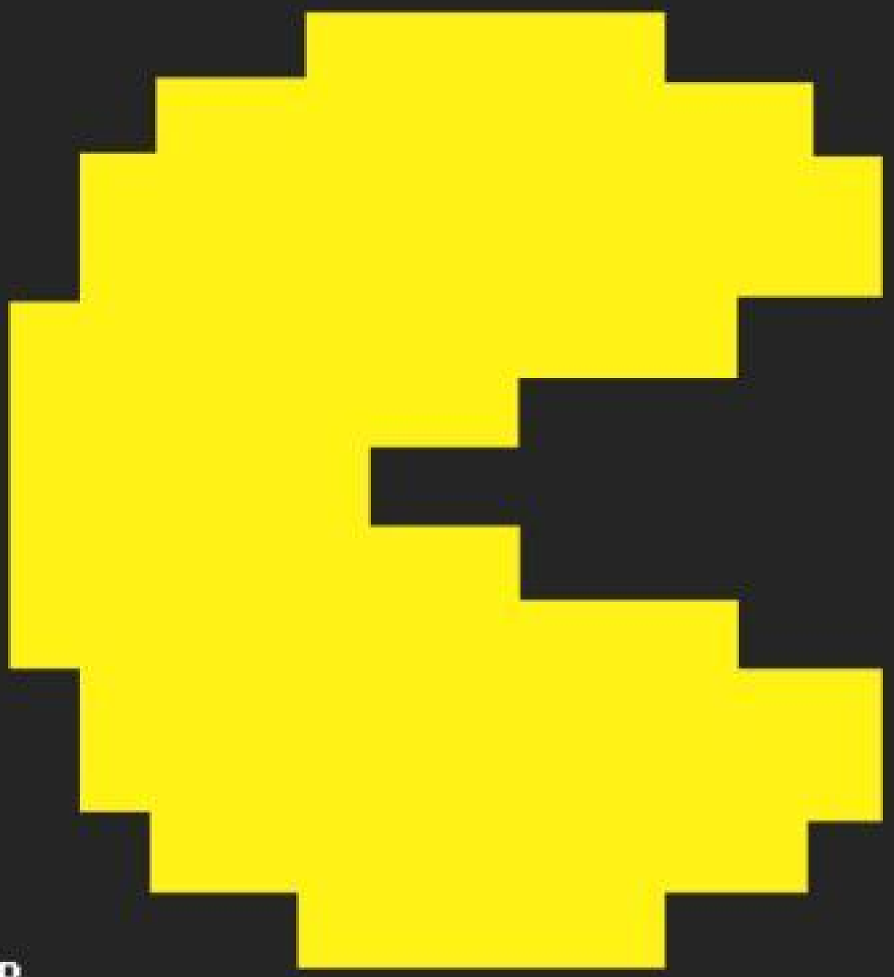
- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

КАК СОЗДАЕТСЯ

ИГРОМАНИЯ

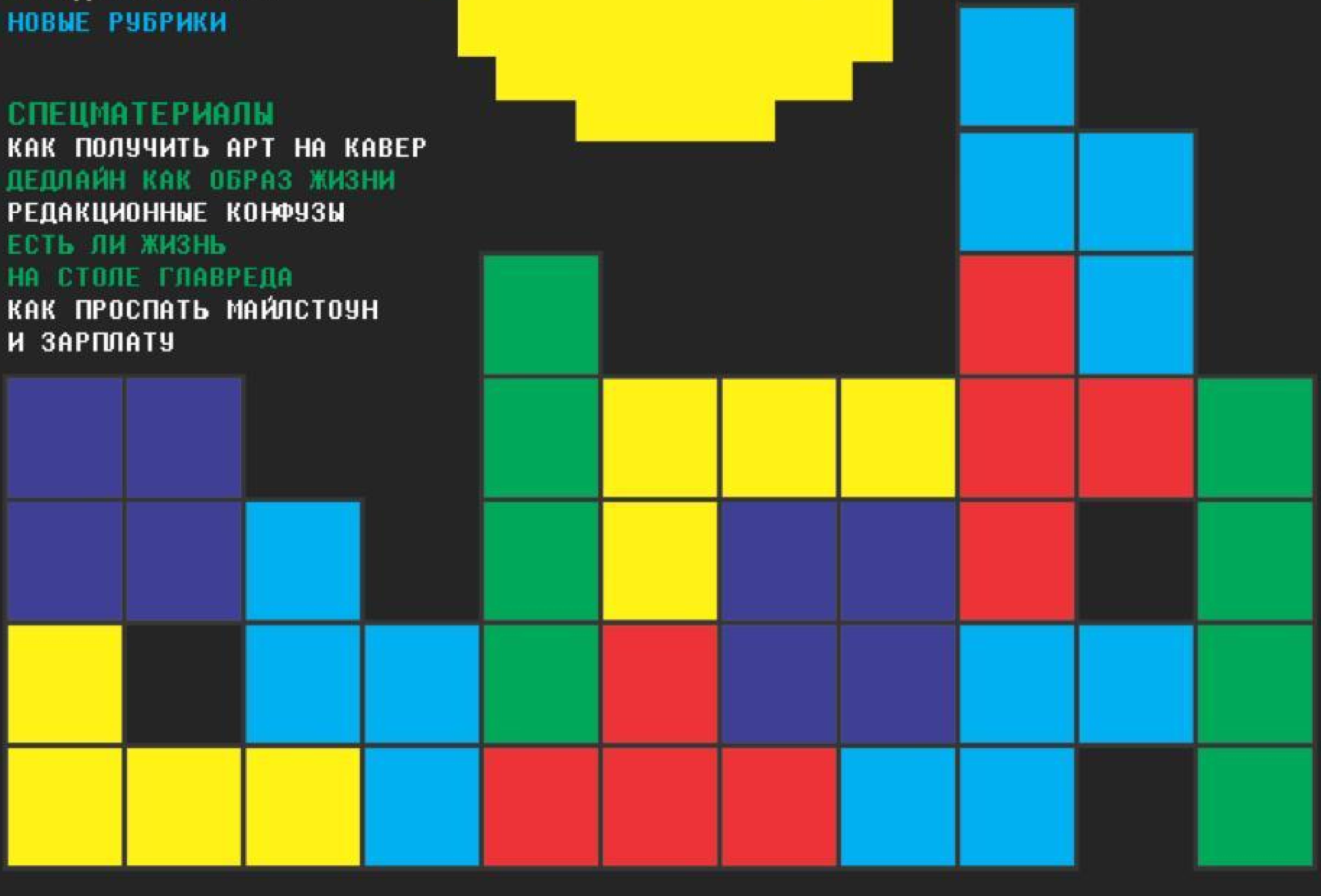
ЖУРНАЛ О ЖУРНАЛЕ



В РАЗРАБОТКЕ
НОВОСТИ ИНДУСТРИИ
РЕВЬЮ
ОПАЗДЫВАЮЩИЕ РЕДАКТОРЫ
ЖЕЛЕЗНЫЕ ТЕСТЫ
СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
КОНКУРСЫ
НЕРАДИВЫЕ АВТОРЫ
НОВЫЕ РУБРИКИ

ВЕРДИКТ
TETRIS
PAC-MAN
МОРСКОЙ БОЙ
ШАХМАТЫ
СИФА И САЛОЧКИ

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
КАК ПОЛУЧИТЬ АРТ НА КАВЕР
ДЕДЛАЙН КАК ОБРАЗ ЖИЗНИ
РЕДАКЦИОННЫЕ КОНФУЗЫ
ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ НА СТОЛЕ ГЛАВРЕДА
КАК ПРОСПАТЬ МАЙЛСТОУН И ЗАРПЛАТУ



Самый частый вопрос, который вы, дорогие читатели, задаете нам в письмах, блогах, социальных сетях, по скайпу или аське, звучит примерно так — как создается «Игромания»? В далеком декабрьском выпуске «Игромании» за 2005 год мы уже публиковали подобную статью. И хотя общий принцип работы с тех пор (а ведь сколько времени прошло!) не поменялся, но мелочей, деталей, забавных историй и казусов, о которых хочется рассказать, накопилось очень много. Поэтому в этот раз мы не станем ограничивать себя и вас лишь перечислением технических моментов, а взглянем на создание «Игромании» в целом.

Каждый выпуск журнала создается за четыре недели, на которые и поделена жизнь нашего коллектива. Редакторы или авторы могут забыть, какое сегодня число, но они никогда не забудут, какая сейчас неделя работы над номером. Начнем по порядку.

ПЕРВАЯ НЕДЕЛЯ — НИЗКИЙ СТАРТ

В начале первой недели редакция расслабляется. После ударной сдачи предыдущего номера все стараются отоспаться, собраться с мыслями и представить себе, как будет выглядеть следующий выпуск. Какие-то наработки уже есть, темы для материалов обычно рождаются заранее, а некоторые наиболее сложные статьи начинают писаться за два-три месяца до публикации.

Во вторник, а наиболее ленивые редакторы в среду отходят от недавнего аврала и высылают главному редактору планы своих рубрик. Это эксель-таблицы, где прописаны названия статей, их примерный объем, указан автор и срок сдачи. Главред собирает эти таблички воедино, форматирует, причесывает, исправляет ошибки, уточняет детали у редакторов — на свет появляется рабочий план номера. Это самый важный файл для всей редакции. Именно по нему выстраивается график работ, из него дизайнеры узнают, что статьи готовы и их можно верстать, здесь делаются важные рабочие пометки, из плана главный редактор понимает, что кто-то опаздывает и пора активировать карательные механизмы. Именно по плану можно заранее предугадать, на каких этапах работы возникнут проблемы, и вовремя подстелить соломки. В свое время мы испробовали множество самых разных систем для ведения плана номера — от специализированных онлайновых сервисов до «1С», но в итоге сошлись во мнении, что ничего проще и удобней обычного Exel-файла не существует.

Редакторское орало. Используется для наведения порядка и для экстренной связи в дни сдачи номера. Гости редакции любят нажимать кнопочки на орале, обычно нажимают не ту и в качестве награды получают ужасающе громким «Оле, оле-оле-оле!» по ушам.

Примерно в это же время — в среду-четверг первой недели — начинают поступать первые материалы. Раньше всех просыпается редактор «Железного цеха» Дима Колганов. От него приходит «Горячая линия» и несколько страниц из «Железных новинок», иногда Дима успевает сдать пару тестирований (если успел заполучить какие-то важные железки неделю-две назад). Приходит игровая «Горячка». В пятницу продирает глаза Илья Янович — к этому времени он уже плотно попереписывался или пообщался по телефону с кем-то из известных разработчиков, и от него прилетают «Правила игры».

В целом первая неделя проходит под эгидой обсуждений, размышлений, планирования и запуска статей в работу. У Геворга Акопяна, редактора раздела рецензий, например, на первой неделе может вообще не оказаться статей, потому что все релизы были пройдены и отрецензированы в прошлом номере. Поэтому в первые пять рабочих дней Геворг созванивается с издателями, договаривается о выдаче нам пресс-версий игр, а если игру не готовы давать на руки, то о том, когда можно приехать к компании в офис и поиграть там.

ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ — РАЗГОН

На второй неделе в работу включатся все поголовно. Линар Феткулов, редактор рубрики «В разработке», присылает первые превью, написанные после плотного общения с разработчиками. Главная особенность превью в том, что, даже когда материал уже полностью готов и сверстан, нет гарантии, что в него в последний момент не придется что-то добавить. Разработчики запросто могут вспомнить что-то важное и прислать парочку-другую (хотя бывает и десять, и двадцать) комментариев. В эти моменты дизайнеры готовы испепелить редакторов, потому что вносить правки в уже полностью готовую статью — задача не из легких. Колонки текста съезжают, скриншоты перестают помещаться, красивые элементы оформления начинают выглядеть не так, как было задумано. В общем, любое вмешательство в текст после того, как он обрел знакомую вам журнальную форму (происходит это в программе QuarkXPress), — головная боль для дизайнера. И голова у наших тружеников виртуальной кисти болит часто.

На второй неделе сдается много тестирований железа, напоследок остается лишь самое сложное — сравнительные тесты да разделы, которые надо делать в самый последний момент, чтобы информация не устарела: например, «Разумный компьютер».

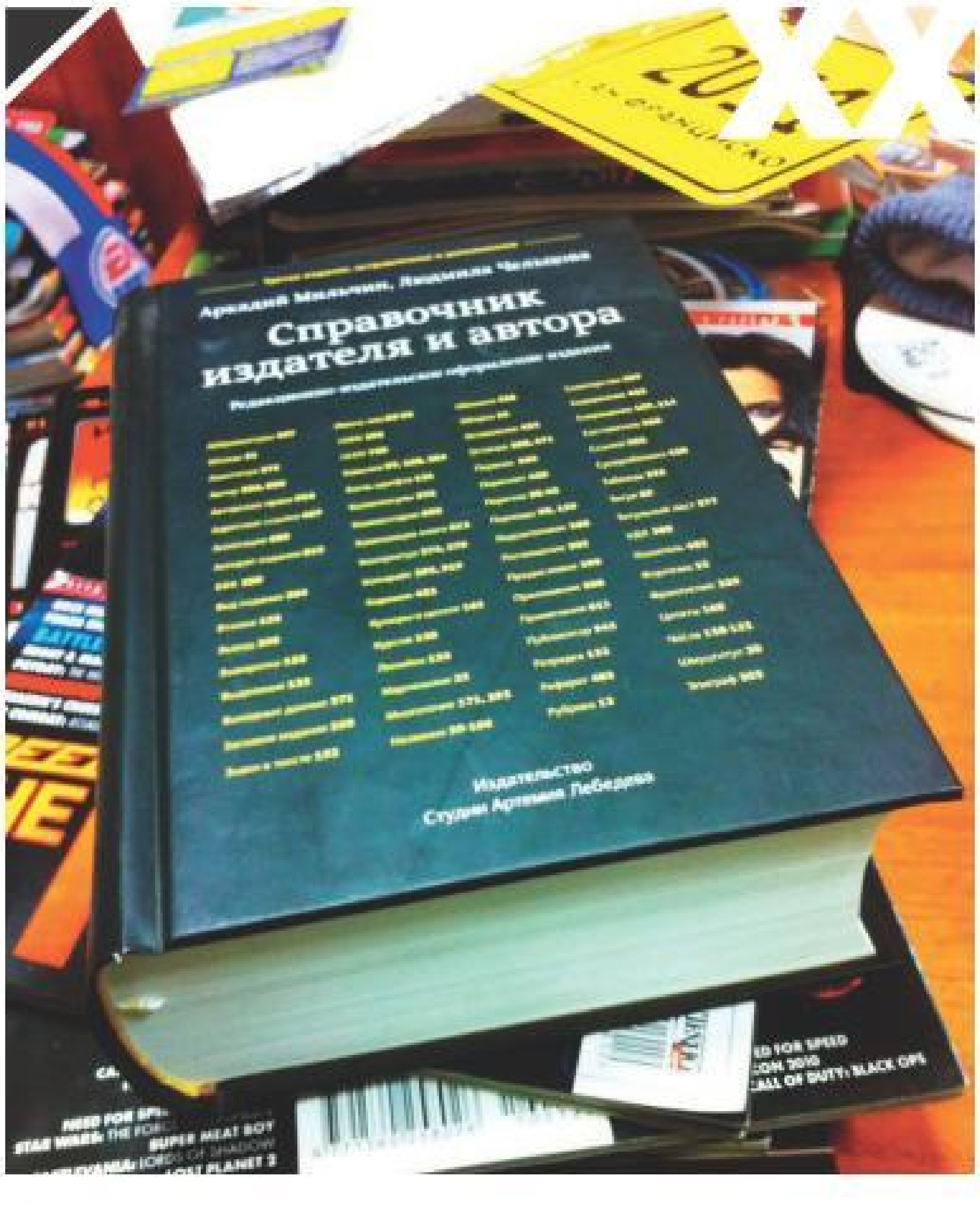
К концу рабочей пятидневки чаще всего заканчивается сложное тактическое сражение по выбиванию из железных компаний призов для «Мозгового штурма». Поначалу все так и норовят дать не самый дорогой приз, при этом хотят, чтобы название компании стояло в журнале аршинными буквами и буквально просвечивало на обложку. Призы в итоге требуем получше и деликатно объясняем, что любая благодарность должна знать меру (небольшой надписи «приз предоставлен компанией такой-то» вполне достаточно). Почти все с этим соглашаются.

На второй неделе уже выходят какие-то игры, а по каким-то появляются пресс-коды, поэтому многие авторы неспешно, вдумчиво играют, но уже поглядывают на часы, потому что не за горами время, когда релизы будут наступать друг другу на хвост. Параллельно идет плотная координация работы с сайтом. Издатели не такие уж организованные, как про них принято думать. Почти все знают, что авторский состав журнала и сайта у нас различается, все знают, что ключи для игр надо присылать отдельно для принта и отдельно для онлайна, но постоянно что-то путают и забывают. В итоге иногда оказывается, что в журнал прислали штук пять ключей со словами, что это все строго для бумажной «Игромании», а сайту не прислали ничего. А потом выясняется, что на самом деле это было и для журнала, и для сайта, просто кто-то что-то где-то перепутал.

Еще веселее бывает, когда незадолго до релиза игры приходит пресс-версия, по которой — о ужас! — можно писать обзоры только в бумажную версию издания. Под страхом смертной казни и прилюдной порки мы обязаны это условие соблюдать. И зачастую в тот же день или очень скоро на сайт приходит еще одна пресс-версия, про которую сказано, что по ней можно писать только в онлайн, а в журнал — ни-ни. Фокус в том, что сколько раз мы ни сравнивали эти две версии, сколько ни ползали

СОДЕРЖАНИЕ №XX (1XX) 2013

Редакционный маскот — **хедкраб Абдулладжон.**



«Справочник издателя и автора» Мильчина и Чельцовой. **Настольная книга редакторов «Игромании».**

с лупой, сколько ни устраивали синхронных забегов — так никакой разницы и не нашли. Что в общем-то логично, потому что пресс-версия мало чем отличается от релиза.

В конце второй недели в типографию сдаются наклейки, которые печатаются заранее, а затем расфасовываются вместе с упаковкой номеров. А вот постеры отправляются в печать вместе с журналом.

ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ — ЗАКУСИЛИ УДИЛА

На третьей неделе в каждом редакторе просыпается маленький Усейн Болт с реактивным приводом — материалы поступают с феноменальной скоростью, только успевай проверять. В этой горячке всем важно максимально собраться и не сделать осечки. Потому что в таком плотном потоке проглядеть какую-нибудь фактическую ошибку в статье очень просто.

Со стороны может показаться, что если две недели прошло, то к началу третьей должна быть готова половина журнала. На практике такое если и случается, то только на «тихих» летних выпусках. Слишком много всего горячего и актуального нужно успеть разместить в каждой «Игромании», поэтому большая часть материалов сдается ближе к концу работы над номером.

На третьей неделе больше всего поездок в офисы издателей и разработчиков. Часто западные студии присылают пресс-версии игр, готовящихся к выходу, отечественным издателям, но на руки эти игры никто не выдает. Поэтому автор и редактор заранее договариваются, когда мы приедем играть, и в назначенное число забуриваются в специальную комнатку издателя, чтобы провести там день, а иногда два, три или даже четыре наедине с игрой.

В четверг или пятницу главред определяется, какие игры будут стоять на постерах, и начинает бомбардировать разработчиков просьбами

прислать арт большого размера. Чтобы напечатать постер формата А2, нужен файл разрешением 4843x6969 (если файл меньше, то приходится растягивать изображение — соответственно, качество ухудшается). В интернете, даже на спецсайтах, найти такое сложно, приходится запрашивать напрямую.

Статьи тем временем идут нескончаемым потоком. Большая часть времени главного и выпускающего редакторов уходит именно на работу с текстами. А ведь в этот момент надо еще успевать играть в выходящие проекты, общаться с разработчиками, отвечать на сотни писем в день и не забывать следить за всеми игровыми трендами, чтобы не упустить важного и вовремя запустить в работу материал по самому горячему.

Редакционная реактивная система залпового огня имени Билла Гейтса.

ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ — С ПЕНОЙ У РТА

Начинается гонка на выживание. Спринт. На четвертой неделе со скоростью звука досдается то, с чем не успели расквитаться на предыдущих трех. Например, самые важные игры вышли под конец номера. Их ведь нужно пройти, написать статьи, иногда связаться с разработчиками и взять у них небольшие интервью для врезок. Если таких материалов оказывается много, номер сдается в режиме непрекращающегося аврала. Верстка и редакторы не спят ночами, берут работу на дом, постоянно созваниваются друг с другом и решают, как выходить из сложившейся ситуации. Настоящий рабочий ад.

Четвертая неделя — это еще и время проверки всех сверстанных материалов. Редакторы загружают себе на компьютеры PDF-версии статей и начинают сверлить их проницательными взглядами. Находят ошибки, пишут сложносочиненные комментарии, что и как нужно поправить, и отсылают эти злобные пасквили выпускающему редактору «Игромании» Надежде Недовой. Надя распечатывает готовые статьи на цветном принтере, обкладывается ими со всех сторон, так что наружу торчит только нос, и помечает прямо на бумаге все найденные редакторами ошибки. Одновременно находит десятки других, помечает и их, а редакторам посылает виртуальные лучи счастья и пожелания впредь быть внимательней. Редакторы срочно отращивают усы и мотают на них все сказанное выпускающим, но следующий раз опять не замечают часть ляпов.

Руководитель отдела дизайна и верстки Михаил Карасев на рабочем месте. Недовольство на лице легко объяснимо — материалы опаздывают.

Когда отсмотрено достаточное количество материалов, Надя отправляется в кабинет дизайнеров, отрывает их от работы, но добивается своего — вносит все правки в материалы. Дизайнеры в этот момент произносят много самых разных слов, некоторые из которых довольно точно описывают, что они думают о происходящем и почему их не надо беспокоить на последней неделе. Сложность с правками заключается еще и в том, что, пока исправляются одни ошибки, неминуемо возникают новые. Поэтому мы и проверяем статьи максимальное число раз, причем каждый текст смотрит несколько человек. Но даже это не гарантирует, что ляпы не просочатся в номер, — были в истории «Игромании» и дублирующиеся скриншоты, и повторяющиеся абзацы текста, и неправильно расставленные иллюстрации.

Накануне сдачи главный редактор на несколько часов заса-

Один из дисковых развалов в недрах редакции. Если хорошенько порыться, можно найти настоящие раритеты.

Призы обычно складируются в главредской, откуда выпускающий редактора потихонечку раздает их победителям конкурсов.

живается за план номера и приводит его к финальному виду. Окончательно определяет порядок статей в журнале, расставляет (прямо в плане) номера страниц, отслеживает, чтобы все материалы верно стыковались, расставляет рекламу.

Реклама — это вообще отдельная песня. Вы, наверное, обращали внимание, что рекламные макеты всегда размещаются на журнальном развороте справа. Почему именно так? В свое время несколько западных агентств провели исследование в области восприятия рекламы целевой аудиторией, результаты были опубликованы и растащены на цитаты сотрудниками агентств. Там было много умных слов — в частности, утверждалось, что взгляд читателя скользит слева направо и немного снизу вверх, а значит, всю рекламу, по идее, выгодно ставить именно справа (а композицию смещать повыше). После этого было немало других исследований, доказывающих, что все это полная ерунда, где расположена реклама — неважно, а важно лишь, что на ней изображено и написано. Но допотопный стандарт «реклама справа» настолько засел в головах рекламщиков, что отказаться от него они не в состоянии. Чье-то опрометчивое умозаключение стало традицией.

А теперь представьте, что номер собран, странички пронумерованы, и тут прибегает рекламный менеджер с круглыми глазами и радостно сообщает, что в номер пришел еще один рекламный макет и его обязательно надо поставить. Что это значит? Во-первых, вся нумерация отправляется коту под хвост. Во-вторых, из какого-то материала надо срочно удалить одну страницу — мы говорим «сделать из четника нечетник» (для того чтобы реклама встала справа, число страниц в статье должно быть нечетным). В нормальной ситуации, когда про рекламу известно хотя бы за неделю до сдачи, дизайнеры заранее все делают так, чтобы макет нормально встал в конце статьи. А что делать при опоздании? Приходится выкручиваться. Разумеется, выкидывать важную информацию из журнала в угоду рекламе никто не станет. Приходится передизайнивать статьи, вынимать что-то из загашников, потом снова все собирать и повторно финализировать план.

Но вот все готово, в плане поставлена жирная точка, все статьи сверстаны и проверены. После этого выпускающий и главный редактор в последний раз смотрят PDF-файлы, и Михаил Карасев, руководитель отдела верстки и дизайна, заливает весь номер на сервер типографии, откуда его через несколько часов заберут и отправят на печатный станок. Усталые, но жутко довольные все расходятся по домам, чтобы буквально через несколько дней начать работать над следующим выпуском «Игромании».

ОБЛОЖКИ ИЗ МАТРЕШКИ

Как рождается и эволюционирует каждый номер журнала, мы с вами разобрались. А теперь давайте остановимся на наиболее интересных моментах чуть подробней. Для многих тайной, покрытой мраком, и вечной загадкой является принцип, по которому мы выбираем обложку для «Игромании». После выхода любого номера обязательно приходит несколько десятков писем примерно одного содержания: «Как вы могли, как посмели поставить на обложку мерзостную игру А, когда в природе существует великолепная игра Б». Примерно столько же

Памятная комбинированная обложка 156-го номера. Очень редко на кавере может оказаться изображение двух игр сразу. А уж так, чтобы из них еще и композицию удалось составить, — это вообще единичный случай. Позже, кстати, выяснилось, что издателю «Мафии» не понравилось, что герои их игры на заднем плане. А издателям «Кейна и Линча» — что герои их проекта прячутся от персонажей «Мафии».

людей, наоборот, благодарит, что поставили А, зато Б, С и Д не удостоили «великой чести». Раскрываем великую тайну проникновения игр на кавер (на жаргоне обложки журналов принято называть именно так) «Игромании». А начнем с небольшой исторической справки.

Давным-давно, когда компьютерные журналы были маленькими, а игровая индустрия блаженно посасывала соску в уютной колыбельке, лишь готовясь к тому, чтобы посоревноваться в доходах с киноиндустрией, на обложках журналов игры оказывались по воле случая. Понравился главному редактору «Кармагеддон» — так отчего бы не тиснуть его на кавер?! Сомлел ведущий блока рецензий от MDK, нашептал на ухо главреду в кабаке и пропихнул Хокинса, Хектика и Макса на обложку. В те славные годы из отечественных игровых журналистов почти никто не мог похвастаться тем, что бывал в студиях зарубежных разработчиков, а превью писались либо на основе прохождения демоверсий игр, либо по информации, раскопанной в интернете.

Но время шло, ситуация менялась, отечественная игровая журналистика развивалась, учила английский, перенимала методы работы западной прессы и потихоньку понимала, что писать статьи, беря факты из западных журналов и сайтов, непрофессионально. Чтобы создать хороший материал, нужно общаться непосредственно с разработчиками, силой вытрясать из них информацию, которой нет больше ни у кого.

Разработчики и издатели оказались не лыком шиты, быстро сообразив, как можно получить выгоду из сложившейся ситуации. Если журналисты так отчаянно хотят живого общения с разработчиками и с результатами их творчества, то на этом можно сыграть. Просто заманить к себе прессу и получить в итоге статью в журнале — очень хорошо, но куда круче, если игра окажется на обложке.

Авторы потенциально хитовых игр, которыми интересуется огромное количество игроков и, соответственно, журналистов, сделали простой и логичный ход. Они ограничили объем информации, выдаваемой журналистам, за здорово живешь, но стали приглашать к себе в офис и буквально заваливать эксклюзивом те издания, которые были готовы разместить арт по игре у себя на обложке.

Никто никого, конечно, не принуждает и с ножом у горла не стоит. Хочешь пощупать игру за несколько месяцев до выхода? Хочешь получить огромное интервью с лучшими разработчиками? Раскошелься на обложку. А не хочешь — получишь только малюсенькое интервью и как-нибудь попозже.

В месяц подобных приглашений с условием постановки на обложку обычно от нуля (меньше всего летом, когда все отдыхают) до пяти-шести. Когда предложений нет, на обложке журнала действительно может оказаться какая-то очень хорошая игра, которой посчастливилось выйти в этот момент. В остальное же время приходится тщательно выбирать, на какую кавер-поездку согласиться, — ведь нам всегда хочется донести до вас самую свежую и актуальную информацию. Предпочтения обычно отдаются мировым анонсам (в этом случае есть возможность написать про новую игру первыми в мире), ранним показам финальных версий игр (в этом случае журнал может выйти с рецензией на игру, которая иногда даже еще не начала продаваться), а если таковых нет, то просто самым интересным проектам. Хотя случается и так, что можно поехать посмотреть на две примерно равные по важности игры. В этом случае чуть ли что не монетку приходится кидать, хотя на деле все обычно решают технические моменты — возможность быстро сделать визу в нужную страну, совпадение даты поездки со сроками сдачи номера, а иногда и качество арта, который можно разместить (обычно говорят «поставить») на обложке.

Слава богу, разработчики и издатели не звереют и не ставят обложку постоянным условием для всех поездок и интервью. В подавляющем большинстве случаев обходится без этого. Но самое-самое добывается именно по такой вот схеме. Со стороны может показаться, что это ужасно и прессу ставят в невыгодные условия. Но есть тут и элементы здоровой конкуренции. Предлагая поездки «под кавер», каждый издатель и разработчик старается придумать самые выгодные, самые лакомые для прессы условия. Показать как можно больше геймплея, сделать экскурсию по студии, дать пообщаться не с одним-двумя, а с большим числом разработчиков, пригласить каких-то знаменитостей.

АРТ НА КАВЕР

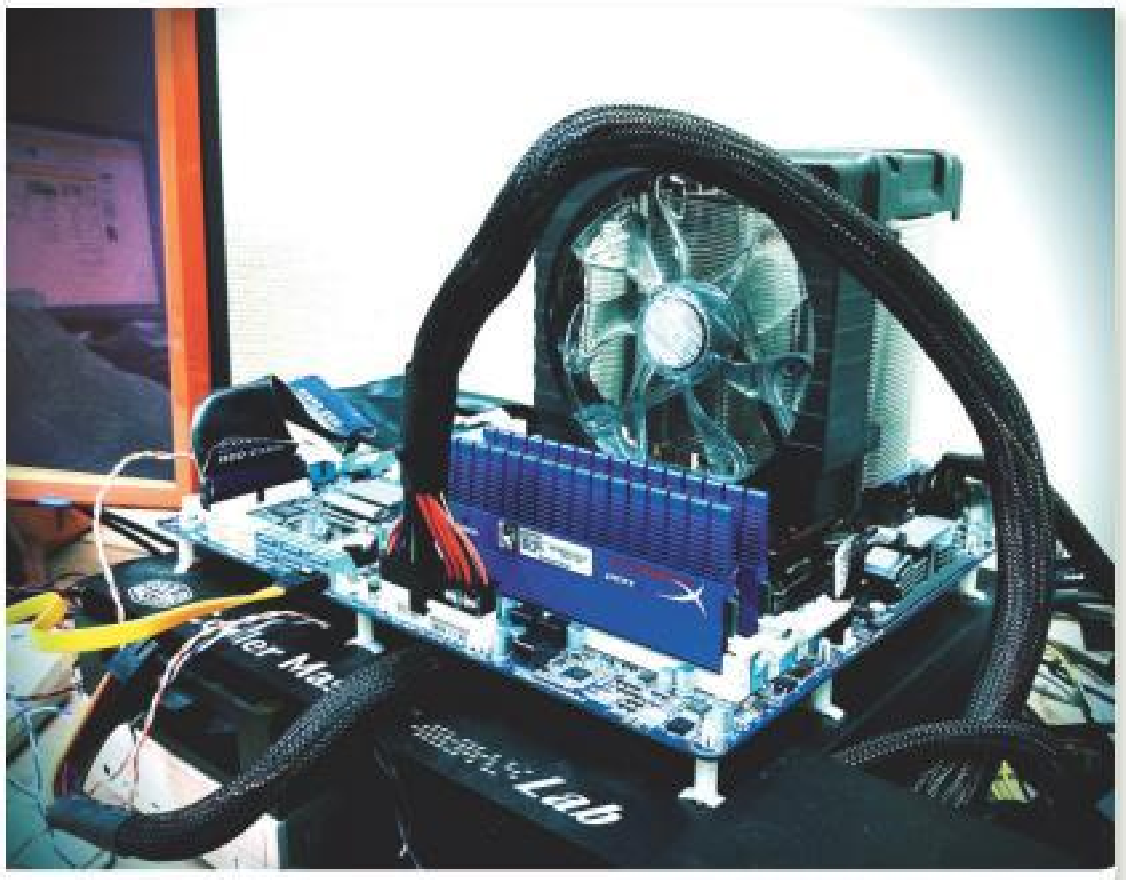
Отдельный разговор — это обложечный арт. К нему есть целый ряд требований. Самое очевидное — он обязан быть красивым. При этом должны быть соблюдены определенные композиционные правила. Лучше всего на кавере смотрятся персонажи игр крупным планом, запечатленные в момент какого-то характерного, легко узнаваемого действия.

Например, на обложке «Игромании» №2 за 2011 год изображен Грейсон Хант из Bulletstorm, совершающий добивающее движение ногой; при взгляде на обложку кажется, что герой метит ботинком прямо в смотрящего. Или, к примеру, обложка «Игромании» №5 за 2012 год: Пророк стреляет из лука, масса динамики, в изображении чувствуется напряжение. Это примеры хороших, правильных, запоминающихся обложек. А вот поставить на обложку какой-то пейзаж без персонажей, одинокий маленький космический кораблик или, скажем, изображение какого-то оружия — неудачный выбор. Такие обложки совершенно не запоминаются, выглядят блекло, да еще и на прилавке сливаются с десятками других журналов, никак не относящихся к играм.

За долгую историю существования «Игромании», разуме-

Коллеги редакционного маскота, хедкраба Абдулладжона, проживающие полкой ниже.

Обитатели редакции. Проходя мимо, каждый считает своим долгом опрокинуть хотя бы одного щелчком пальца.



Тестовый стенд «Железного цеха».

Предупреждающая табличка на стене в отделе верстки и дизайна.

ется, случалось немало казусов с обложками. Иногда разработчики присылают арт в последний момент, когда поездка уже состоялась, статья по игре написана, и вот ты сидишь ждешь, когда же пришлют замечательное, красивейшее изображение, которое будет восхитительно смотреться на кавере. И тут — баста карапузики! — присылают такое, что хоть вешайся. Случалось, что времени что-то поменять, перерисовать, еще как-то разрулить ситуацию просто не оставалось. Наглядные тому примеры — обложка по Risen из октябрьской «Игромании» за 2008 год и кавер по Black Ops в 2010-м (а ведь в Activision масса превосходных художников, но иногда выдают вот такое).

ГОРЕ ОТ УМА

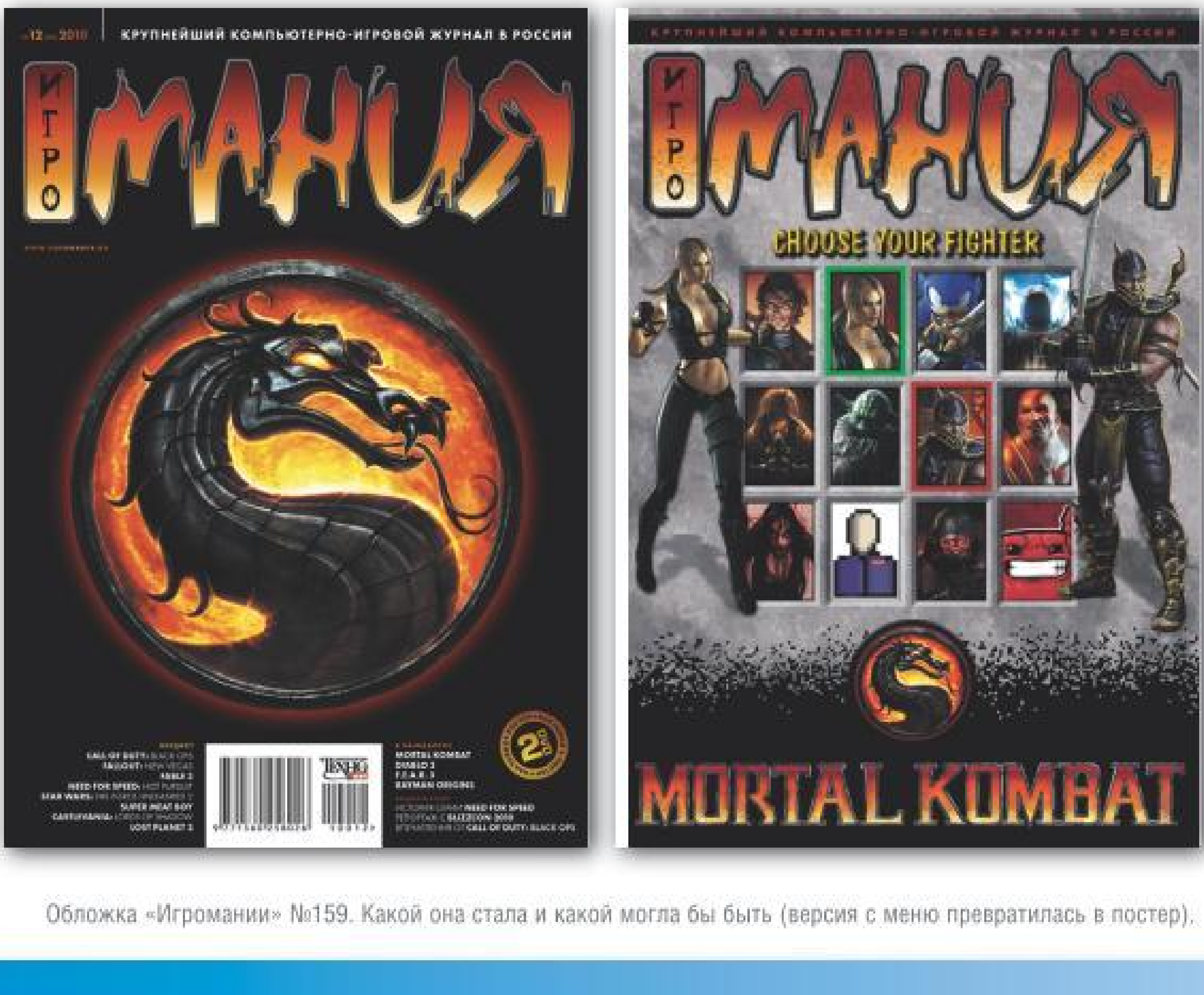
Но мало получить хороший арт, красивую обложку еще нужно создать. В «Игромании» этим ответственным делом уже много лет подряд занимается дизайнер Роман Грыныха. В конце четвертой недели работы над номером главный редактор готовит свистки — текст, который будет размещен на обложке (названия ключевых игр и анонсы важных материалов). Редакторы разделов иногда устраивают самые настоящие битвы — какая именно игра или статья должна непременно оказаться на обложке. Место ведь не безгранично, и каждый тянет одеяло в свою рубрику.

Когда выносы-свистки согласованы и утверждены, Роман начинает распределять их по обложке, согласуясь с правилами стиля, логики, золотого сечения, великого потопа и разве что не черта лысого. Если где-то ошибиться, неправильно поставить надписи, взять неподходящий шрифт, неудачно выбрать цвета — обложка из красивой и запоминающейся превратится в аморфное нечто. Верно и обратное: удачным цветовым решением, грамотным размещением свистков и умелой шрифтовой работой даже из ужасного изображения можно слепить не шедевральную, конечно, но вполне сносную обложку.

В памяти сразу всплывает история, случившаяся в 2010 году, во время работы над декабрьским номером «Игромании». На кавере этого выпуска красовался логотип Mortal Kombat, а примерно через полгода в голосовании на сайте эта обложка была признана одной из лучших за всю историю журнала. Но дело в том, что изначально выглядеть она должна была совершенно иначе. Студия прислала множество артов с самыми разными героями, там была и Соня, и Скорпион, и Саб-Зиро. И мы в режиме чудовищного аврала — до сдачи номера оставалось всего два дня — решили создать концептуальную обложку. Стилизовать ее под экран выбора героя из МК. По бокам два выбранных персонажа, а в центре иконки с доступными бойцами. Только вместо героев игры в этих окошках должны были располагаться герои игр, по которым в номере были ревью и превью.

Нарисовали. Выглядело действительно похоже на тот самый экран. Но тут же стало очевидно, что как обложка получившееся изображение — полный швах и провал. Как самостоятельная картинка, шутка, пародия, шарж — цепляет. Как кавер — категорически нет. А времени-то уже почти не осталось, до сдачи номера считанные часы. И тут рождается идея, а не сделать ли минималистическую обложку. Просто поставить большой огненный логотип игры на черном фоне, а свистки-выносы пустить мелко-мелко в самом низу.

Расчет был прост. У Mortal Kombat — один из самых восхитительных и запоминающихся логотипов в игровой индустрии, а у многих он вызывает еще и массу приятных детских воспоминаний, когда резались на одной клавиатуре в одного из первых четырех «Комбатов». Рома буквально за пятнадцать минут реализовал задумку, и у всех челюсти поотваливались — настолько круто получилось. Вот так простые решения за-



Обложка «Игромании» №159. Какой она стала и какой могла бы быть (версия с меню превратилась в постер).

частую напрочь уделывают какие-то сложные задумки с подвыподвертом. А первый вариант обложки в итоге стал постером и в этой ипостаси смотрелся очень гармонично.

УЗДЕЧКИ НА УТЕЧКИ

Возможно, для простого человека, не работающего в игровой индустрии, будет откровением, но издатели и разработчики — страшные люди. Несмотря на то, что одна из главных их целей — рассказать про свою игру максимальному числу людей, они умудряются при этом ограничивать журналистов буквально во всем. Изрядная часть времени во время работы над номером уходит на согласования множества мелочей. Часто приходится подписывать NDA — non-disclosure agreements, соглашения о неразглашении.

Условия, прописанные в этих коварных бумажках, могут быть самые невероятные. От логичного и понятного запрета на публикацию информации в течение какого-то времени (для игр, о работе над которыми официально еще не объявляли, это обязательное условие — обычно прессе игру показывают заранее, но писать про нее можно только после того, как издатель сделает анонс) до убивающих своей абсурдностью требований не ставить подписи к скриншотам или ни в коем случае не делать дизайн для статьи в какой-то определенной цветовой гамме. Или, если речь идет о знакомстве с финальной версией игры до ее официального выхода, могут потребовать ни при каких обстоятельствах не упоминать в статье какого-то героя или определенный уровень. Не согласен — жди релиза и опаздывай с публикацией.

Как-то раз нам попытались запретить снимать скриншоты из игры, предложив разместить в статье только заранее подготовленные разработчиками изображения. Ознакомившись с предложенными скриншотами и поняв, что это рендеры (не просто картинки из игры, а дополнительно обработанные в редакторе и потом выглядящие заметно лучше реальных изображения), мы тогда отказались от ранней публикации ревью. Но факт остается фактом: некоторые издатели пытаются вот такими не совсем честными способами представить свои игры в более выгодном свете.

Случались и откровенно комичные истории. Однажды после знакомства с альфа-версией игры нас очень просили не проводить никаких аналогий между звуком, издаваемым игровым оружием, и... скажем так, естественным актом газовыделения из организма человека. При этом оружие в игре стреляло нормально, ненужных ассоциаций не вызывало, поэтому просьба выглядела вдвойне забавно.

Впрочем, в большинстве случаев и разработчики, и издатели ведут себя адекватно, а приведенные выше примеры — это все же исключение из правил, а не закономерность. Да и NDA приходится подписывать далеко не всегда.

Дизайнеры испоняют ритуальный танец над тотемной распечаткой номера, прося более раней сдачи материалов.

«Бумажной паранойей» страдают либо очень большие издательские конторы (у них все поставлено на поток и отступление от правил расценивается как измена родине), либо начинающие разработчики, которые еще не знают, что в большинстве случаев можно договориться на словах.

Хотя в истории «Игромании» был как минимум один случай, когда не подписанная вовремя бумага избавила нас от неприятных последствий. Дело было так. Мы договорились на публикацию одного важного анонса — скачала на сайте, а затем в журнале. Точно все обговорили, определили дату, когда анонс будет вывешен на главной странице портала. И все это время нам обещали прислать очень строгий NDA, который обязательно надо завизировать. Ждем, время идет, бумаг нет. Наступает заветное число, мы прямо в ночь вывешиваем анонс. А днем нам звонят из центрального офиса студии и начинают дико возмущаться, что мы слишком рано слили в интернет стратегическую информацию, которую не имели права публиковать, что нас сейчас крепко возьмут за жабры и по бумагам мы будем вынуждены выплатить огромный штраф. Мы в недоумении, потому что все сделали по договоренности. Пересылаем в студию письма, где все зафиксировано. И тут выясняется, что на момент нашей публикации в России оговоренное число наступило, а у них еще нет. На эту «мелочь» вообще никто не обратил внимания. Самое веселое, что бумаги, которые мы так и не подписали, пришли буквально через день, но в них тоже было указано время без привязки к региону.

Еще один неприятный случай связан с утечкой предрелизной версии игры. Прессе всего мира разослали диски. Разумеется, все подписали NDA. Даль-

ПОХОЖДЕНИЯ СТАТЬИ

Большинство статей «Игромании» преодолевают долгий, многоэтапный путь от идеи до PDF-файла. Выглядит это примерно так. Сначала у кого-то (совсем необязательно у того, кто потом будет писать и редактировать текст) появляется интересная идея. Она озвучивается, обсуждается, модифицируется, трансформируется, метаморфизируется, разве что не реинкарнируется и выливается в предфинальную концепцию — план будущего материала. Иногда этот план вполне материален — написан на листочке у кого-нибудь из редакторов на столе. Иногда это просто набор тезисов, которые редактор хранит в своей голове.

После этого начинается подготовка к написанию. Автор собирает материалы, связывается с различными людьми из игровой индустрии (а зачастую и весьма далеких от нее), берет у них интервью, при необходимости договаривается о личной встрече; если речь о рецензии, то проходит от начала до конца игру (и часто на нескольких уровнях сложности). И только после всего этого садится писать статью. Когда, по его мнению, материал готов, автор отсылает его редактору. Редактор смотрит текст, рвет на себе волосы во всех возможных местах, созванивается с автором, объясняет ему, сколько структурных, а возможно, и фактических ошибок он допустил, пишет к тексту тонну комментариев и отправляет на доработку.

Между автором и редактором статья запросто может летать раз десять (хотя может и вовсе не летать, если в тексте с самого начала все хорошо): будут уточняться детали, дописываться какие-то абзацы, статья может пополняться новыми интервью и фактами. Параллельно материал может отправляться главреду и другим редакторам, чтобы они взглянули на текст свежим взглядом и сказали, все ли в нем хорошо. Когда редактор решил, что с автора довольно, он впивается в статью и приводит ее к финальному виду. Во-первых, редактирует текст, во-вторых, пишет комментарии для отдела верстки — как примерно должна выглядеть статья, в какой стилистике ее надо оформить, какие материалы можно и нужно для этого использовать, как лучше разместить скриншоты, какой заходной арт поставить и много чего еще.

После этого тщательно подготовленная статья отправляется к главному редактору, который еще раз все внимательно читает, вносит свои правки (при необходимости может еще раз завернуть материал), утверждает и отправляет корректору Марии Луговской. Маша знает столько правил, сколько не знают все редакторы «Игромании», вместе взятые, и даже в простейших предложениях порой находит чудовищные ошибки, которые до нее все пропустили. Она же следит за соблюдением всех редакционных стандартов в статьях. Если бы не ее зоркое око, у нас на одной странице писали про Питера Молиньё, на другой — про Питера Молине, а еще где-нибудь вообще про Мулине, ведь в каждом выпуске журнала упоминаются сотни различных имен и названий. И писать их нужно единообразно.

Когда Маша несколько раз прочитала текст и исправила в нем все, что было возможно, она высылает его выпускающему редактору Наде Недовой или сразу главному редактору, которые выкладывают статью на наш внутренний сервер и добавляют туда все необходимые скриншоты и картинки, сортируя их попутно по папкам со специальными названиями, чтобы дизайнерам было проще ориентироваться. После этого в плане номера делается пометка «можно». С этого момента в дело вступают наши дизайнеры — Миша Карасев и Женя Загатин. Они читают комментарии редакторов и рисуют для каждой статьи свое оформление или, если рубрика предполагает типовой дизайн, красиво компонуют текст внутри уже существующего макета.

На четвертой неделе работы над номером уже сверстанные материалы внимательно проверяются редакторами рубрик, выпускающим и главредом, и, только миновав весь этот заслон, статьи конвертируются (верстальщики говорят «выгоняются») в окончательные PDF-файлы, которые заливаются на сервера типографии.

Когда статьи сверстаны, они распечатываются, после этого их смотрит редактор рубрики, выпускающий и главный редакторы. Все они вносят свои правки фломастерами и ручками разных цветов (если смотрели PDF-файлы, то высылают комментарии выпускающему редактору). После этого ошибки исправляются дизайнерами.

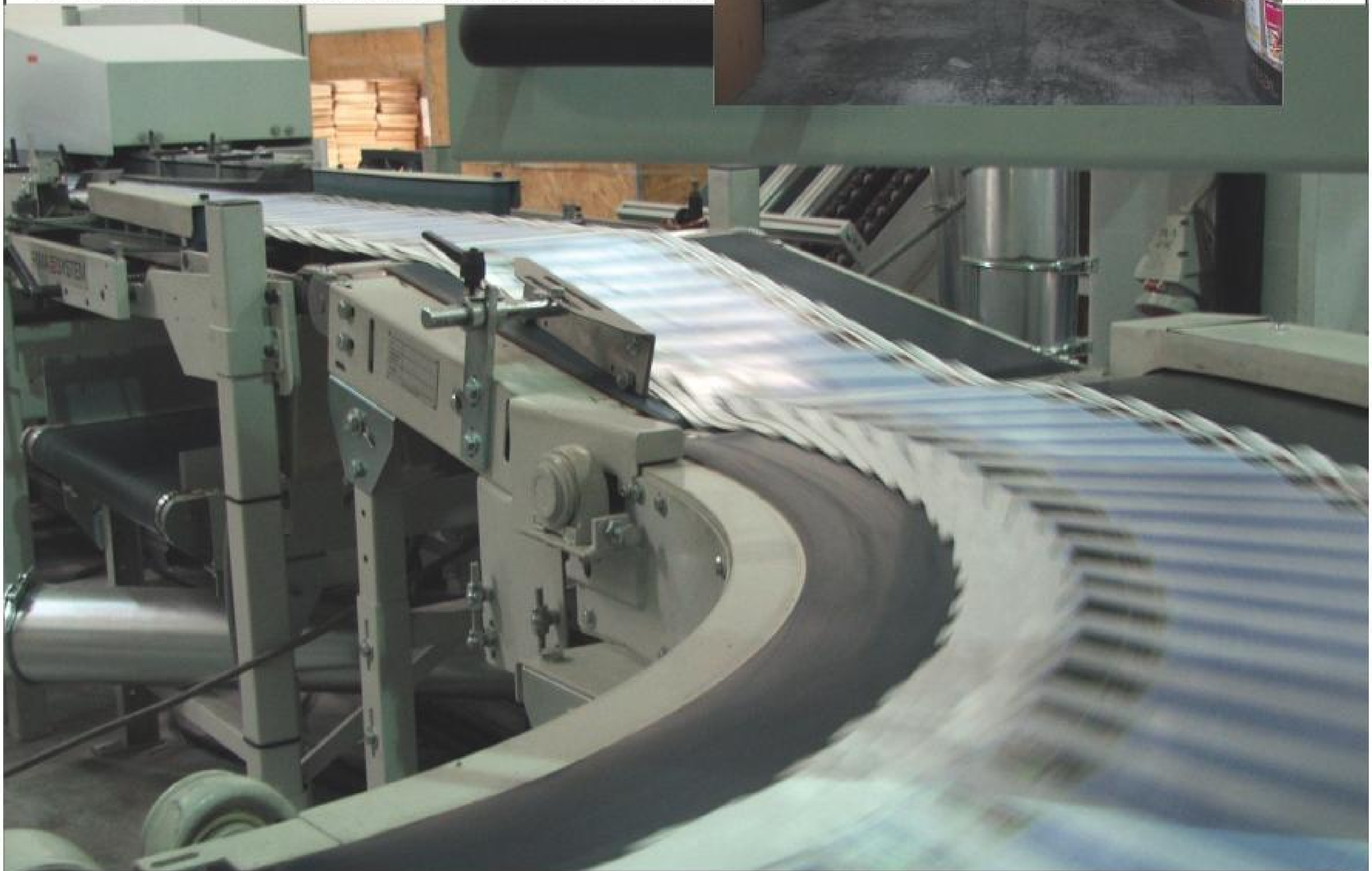
ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ №XX/2013

ше события развивались по классическому пиратскому сценарию. Игра еще до релиза всплывает на торрентах, студия встает на уши, рвет на голове волосы, своими силами проводит расследование, после чего связывается с нами и заявляет, что это мы допустили утечку, за что нас незамедлительно покарают. Мы точно знаем, что диск пределов редакции не покидал, а люди, у кого он был в руках, не могли слить образ в интернет, поэтому требуем доказательств. На это нам высылают скриншоты некоего сайта, где впервые засветилась игра. Мы недоуменно смотрим на скриншоты и спрашиваем у разработчиков, почему они решили, что во всем виноваты мы. Ну как же, отвечают нам, вы были единственным изданием в России, кому мы предоставили диск, а сайт, на котором впервые была размещена ссылка на скачивание, видите какой? Русский! Значит, вы и виноваты!

Несколько часов у нас ушло на то, чтобы объяснить студии, что использование кириллицы не ограничивается русским языком и что пиратский сайт, скорее всего, болгарский. Они упорно считали, что наличие в тексте характерных символов «Ш», «Щ», «Ю» и «перевернутой R» — однозначно характеризует сайт как российский.

■■■

С одной стороны, создание каждого выпуска журнала — это отлаженный, структурированный, подчиненный жестким правилам процесс. С другой же стороны, забавные истории, казусы, нелепицы, нестыковки, недопонимания, подколки, разводы и просто юмор — постоянные спутники «Игромании». Неожиданности случаются порой в самый неподходящий и ответственный момент, а главное — происходят они буквально каждый номер. Вот так и живем. Вполне возможно, что в обозримом будущем мы еще раз соберемся и расскажем вам уже о самых прикольных событиях в журнале. Оставайтесь на связи. ■



Типография, в которой печатается «Игромания». На фото внизу — конвейерная лента, по которой с огромной скоростью пролетают журнальные тетрадки (тетрадка — это шестнадцать журнальных страниц, именно из таких блоков собирается журнал). На фото сверху — рулоны с бумагой.

Серьезные симулянты

Путешествие по миру профессиональных симуляторов

Компьютерные игры — это не только развлечения. Они помогают людям спасать жизни и управлять сложной техникой, изучать тактику боевых действий и улучшать продажи, вербовать в армию и осваивать необычные виды спорта. Наизготовление сложных тренажеров тренажеров тратятся миллионы долларов, а перед их мощью меркнут самые крутые игровые системы, которые можно собрать у себя дома. Все это — мир профессиональных симуляторов.

Павел Бажин

Не так давно мы уже рассказывали о самых необычных игровых симуляторах. Сегодня у нас новая экскурсия. Вместе с вами мы заглянем за пределы привычного игрового пространства — в огромный и удивительный мир профессиональных симуляторов-тренажеров.

Мы провели собственное исследование: раскопали самые нестандартные и сложные профессиональные симуляторы; разобрались, как они работают; выяснили, с чего вообще все начиналось; пообщались с людьми, причастными к разработке этих механизмов; взяли интервью у игрока в обычные автосимуляторы, у которого появился шанс стать настоящим гонщиком. Наш рассказ — об удивительном мире игровых систем, которые обосновались на самом стыке двух миров, реального и виртуального, и сблизили их настолько, что порой граница между двумя вселенными просто исчезает.

Я бы в армию пошел

Первые попытки взять компьютерные игры на государственную службу сделали военные. В 1981 году Министерство обороны США заказало компании **Atari** военный симулятор на основе популярной в те времена игры **Battlezone**, где использовалась самая передовая трехмерная векторная графика. Некоторые создатели игры оказались пацифистами и отказались работать над военным заказом, но в итоге Atari все-таки выпустила **The Bradley Trainer**, симулятор стрелка БМП М2 «Бредли».

В наше время игра бы не потянула даже на аркаду. Из ландшафта — только линия горизонта, враги не стреляют в ответ, единственный способ закончить игру — расстрелять все боеприпасы или попасть в союзника. Зато тренажер более-менее точно воспроизводил элементы управления БМП и мог научить основам обращения с вооружением: использование оптики, смена типа патронов, нацеливание выпущенной ракеты с помощью системы лазерного целеуказания. В серию симулятор не пошел, было выпущено лишь два игровых автомата.

В девяностых годах прошлого столетия студия **id Software** совершила революцию в

Один из автоматов The Bradley Trainer отправился в армию, где его, похоже, сломали солдаты, а второй выжил и сейчас занимает почетное место в частной коллекции.

Прибыльное дело

Создавать серьезные игры — это прибыльно и надежно. Пиратства нет, и не надо надеяться на капризных игроков, которые могут купить не пять миллионов копий игры, как планировали издатели, а всего пару сотен тысяч. Платят тоже неплохо. Так что знакомые имена здесь встречаются нередко. **Crytek** за 57 миллионов долларов сделала для армии США боевой симулятор нового поколения **Dismounted Soldier Training System**. Графика потрясающая — жаль только, что на этот раз военные решили не делиться с гражданскими, как это было в случае с **America's Army**, оставив столь дорогую «игрушку» строго для личного пользования.

В свою очередь, **Epic Games** не так давно продала армии США и ФБР целую серию лицензий на **Unreal Engine 3**. С его помощью будут делать симулятор изучения сцены преступления и пару тренажеров для полевых медиков.

Российские разработчики тоже не чураются заказов военных. Помните, как весной 2006 года фанаты авиасимов ждали выхода симулятора **«Ка-50 «Черная Акула»**? Игра действительно вышла весной, но только два года спустя. Говорят, что задержка объясняется просто: создатель игры, московская студия **Eagle Dynamics**, временно завязала с играми и начала выполнять заказ военных, создавая для них летный симулятор. Кто деньги платит, тот музыку и заказывает.

трехмерной графике. Многие до сих пор с ностальгией вспоминают мрачные коридоры **Doom 2**, но мало кто знает, что именно Doom 2 использовали для тренировки американских морпехов. Конечно, на занятиях они не выполняли норматив по убийству демонов и не отчитывались перед сержантом за позорную смерть от банального манкубуса. Для солдат создали мод **Marine Doom**, куда добавили более реалистичное оружие, а кишащие монстрами коридоры заменили на виртуальный полигон с домиками, колючей проволокой и позициями для стрельбы.

Тихие доселе коридоры компьютерного центра базы морских пехотинцев в Квантико (штат Виргиния) наполнились громогласными воплями проходящих обучение солдат: «Сбор рядом с западным концом бункера! Выходим на открытое пространство слева, идем по направлению к бункеру! Ты ведешь, Нугент! Сили, двигай за ним! А ну шевелись!» Так бравые морпехи отрабатывали командное взаимодействие, учась распределению обязанностей и слаженным действиям. На большее симуляторы того времени не годились, но начало было положено.

Начать тренировки в виртуальном пространстве Министерство обороны США заставила вовсе не любовь к высоким технологиям, а урезание бюджета. Поездки на боевой технике стоимостью в миллионы долларов и стрельба настоящими патронами обходились слишком дорого. Так что тренировки молодежи начали постепенно переносить в виртуальный мир, и к середине первого десятилетия XXI века армия тратила на разработку и содержание новейших виртуальных комплексов десятки миллионов долларов. Но это все равно было дешевле, чем устраивать реальные учения.

Армейский хардкор

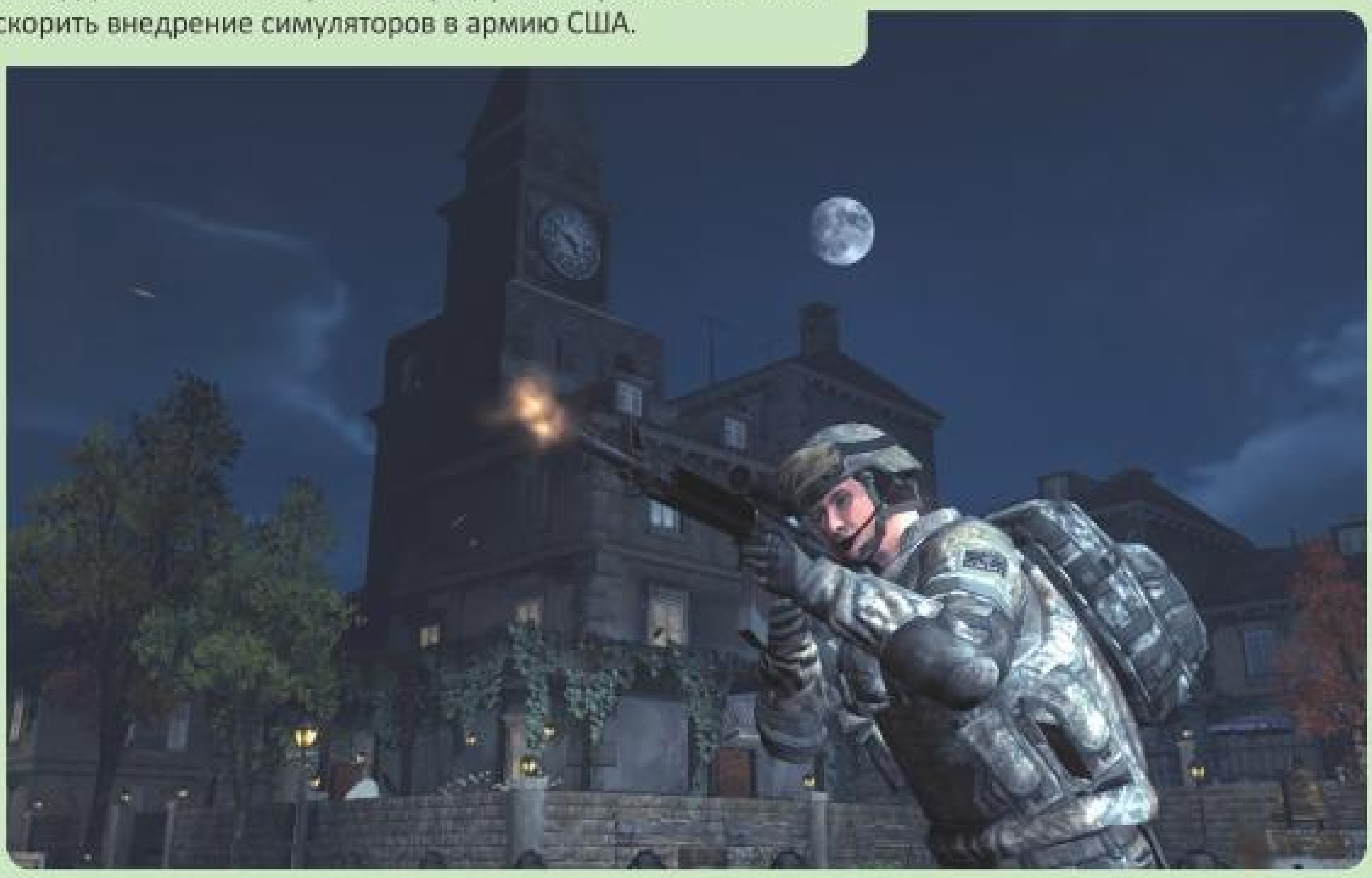
Группа спецназа накладывает на дверь взрывчатку. Звучит взрыв, дверь слетает с петель, внутрь помещения летит световая граната. Еще один взрыв, и сквозь облако дыма в помещение врывается команда спецназа. Двое сидящих за столом мужчин падают на пол и на четвереньках пытаются добраться до лежащих рядом автоматов. Через секунду все помещение наполняется гулким грохотом выстрелов.

Это не описание полицейской операции и не обезвреживание спецназом группы террористов. Это всего лишь игра. Игра с настоящими пулями, настоящей взрывчаткой, настоящими стрелками, но виртуальными жертвами. На виртуальном полигоне **LVS** (Laser Shot Virtual Shoot House) военной базы Форт-Брэгг проходят подготовку около 70% всех американских спецназовцев.

С помощью десятков проекторов компьютер транслирует изображение на стены полигона, а сами стены выполнены из высокотехнологичного материала, который полностью исключает рикошет. После попадания пули в такую стенку дырка затягивается сама собой. Датчики отслеживают место попадания снаряда, скорость и угол вхождения, после чего компьютер просчитывает дальнейшую траекторию — и реальная пуля превращается в виртуальную, продолжая свой полет уже в киберпространстве.

Программу для полигона создает компания **Laser Shot Inc.** Ее директор Кевин Басс в прошлом занимался созданием игр, трудился не где-нибудь, а в **Interplay**. По его словам, работа над созданием виртуального боевого симулятора ничуть не отличается от разработки игры, разве что приоритеты другие. Например, солдата не слишком волнует, насколько красиво вы сделали цветок, есть ли у него тень и трава вокруг. Все, что ему нужно, — чтобы колыхания

Первую версию знаменитой America's Army за пару лет скачали семнадцать миллионов раз. Говорят, успех игры сильно помог ускорить внедрение симуляторов в армию США.



А ты записался добровольцем?

Не только армия США заботится о поиске новых рекрутов с помощью выпуска пропагандистских игр. Конкуренты не дремлют. Так, в Иране часто запрещают продавать американские шутеры, особенно те, которые изображают исламистов фанатиками-террористами, способными лишь умереть под пулями. Вместо этого там делают свои, идеологически выдержанные игры.

Например, Корпус стражи Исламской революции заказал шутер на тему Второй мировой, где игрок должен защищать иранский порт Энзели от вторжения русских и англичан. Иранская «Хезболла» (США и их союзники объявляют ее террористической организацией, другие считают просто политической партией) заказала шутер **Special Force**. Сюжет — просто мечта антисемита: игрок в качестве боевика «Хезболлы» сопротивляется агрессии армии Израиля. Кстати, игра стала прибыльной и обзавелась сиквелом.

Ясир Арафат профинансировал создание как минимум двух игр, которые помогали ему с вербовкой молодежи в ряды Организации освобождения Палестины. Можете смеяться, но расисты из ку-клукс-клана, те самые, которые ненавидят черных, объединились со скинхедами и начали выпускать игры про превосходство белой расы. Надеются, что такая пропаганда поможет им привлечь больше людей. Одна из игр, **Ethnic Cleansing**, ставит рекорды по степени бредовости сюжета: главному герою необходимо предотвратить еврейский заговор по захвату мира, возглавляемый премьер-министром Израиля Ариелем Шароном (игра вышла в 2002-м, за несколько лет до болезни премьера).

МВД Грузии выпустило в прошлом году «захватывающий» боевик «**Полиция**», повествующий о честных и отважных служителях грузинских сил правопорядка. На Unreal Engine. Трэш, правда, вышел первостатейный.

цветка на ветру подсказывали ему скорость и направление ветра. И чтобы пуля, выпущенная из снайперской винтовки, проделала такой же путь, как и в реальной жизни. Если в расчеты баллистики закрадется хотя бы малейшая ошибка, в реальном бою это может стать очень неприятным сюрпризом. Но ошибок нет, проверено реальными стрельбами.

В отличие от статичных мишеней на обычном полигоне, мишени LVS обладают искусственным интеллектом: «Они хорошо ориентируются в ситуации и могут адекватно реагировать. Большинство виртуальных врагов действуют согласно заранее записанным скриптам, но способны и на самостоятельные действия. Они постараются убить солдата любым доступным им способом. Безоружные первым делом пытаются подобрать свой автомат. Некоторые имеют на себе жилеты смертников, начиненные взрывчаткой», — рассказывает Кевин Басс.

Реальный бэтлфилд

В симуляторе LVS электронные болванчики могут дать сдачи: если солдат попал под виртуальный обстрел, то особое устройство в спецкостюме легонько «стукнет» его в месте попадания. Это, конечно, не больно. Зато на гражданке создали суперсимулятор, в котором эффект попадания пули воссоздан с помощью автоматов из пейнтбола. Вот там-то боты могут наставить игроку настоящих синяков! К выходу шутера **Battlefield 3** авторы популярной британской передачи **The Gadget Show** построили за 650 тысяч долларов совершенно невероятное сооружение, названное **Ultimate Battlefield 3 Simulator**.

Пять проекторов воссоздают картинку на стенах купола диаметром девять метров и высотой четыре. Расходящиеся из центра беговые дорожки с роликами позволяют игроку идти в любом направлении, оставаясь практически на месте. Контроллер Kinect отслеживает позицию игрока, а двенадцать пейнтбольных ружей имитируют обстрел. Если вы когда-нибудь сами играли в пейнтбол, то представляете себе, что это значит: с расстояния в несколько метров попадание шарика с краской может причинить боль даже человеку в защите.

Первая попытка «поиграть по-настоящему» закончилась печально. Старавшийся пройти миссию журналист не выдержал даже одной перестрелки: система отслеживания движений оружия дала сбой, и камера уперлась в небо. Боты же просто расстреляли беззащитного человека, отомстив ему за миллиарды павших товарищей. Через несколько секунд такой экзекуции симулятор пришлось отключить, чтобы вытащить из него несколько ушибленного и матерящегося на чем свет стоит журналиста.

Если LVS создан для тренировки морпехов, то симулятор **VAE** (Virtual Army Experience) выполняет чуть менее серьезную задачу: с его помощью американское правительство завлекает молодежь на военную службу. Его созданием занимается **Zombie Studios**, создавшая множество военных шутеров (последний из них — **Blacklight: Retribution**). Передвижной караван с оборудованием колесит по всей стране, разворачивая то тут, то там свой огромный надувной павильон площадью почти в две тысячи квадратных метров. И каждый раз к нему выстраиваются огромные очере-

Военная база США на берегу Персидского залива получила симулятор патрульного катера, способный имитировать морскую качку. Для завершения курса обучения нужно проверить умения моряков в различных погодных условиях, и раньше все в буквальном смысле сидели и ждали у моря погоды, теперь же можно провести учения в любое время.

ди. Пусть здесь нельзя пострелять реальными патронами, зато в ассортименте VAE имеются шесть тренажеров на базе настоящих армейских джипов «Хамви» (его гражданский вариант известен как «Хаммер») и две полноразмерные копии вертолета UH-60 Black Hawk. Инструктаж от реальных солдат готовит участников к их виртуальному приключению, а специальные агитационные ролики рассказывают о военной службе и славной истории армии США.

Миссия по обороне конвоя длится всего несколько минут — павильон пропускает за час до 230 человек, так что позволять посетителям рассиживаться никак нельзя. Все оружие является точной копией настоящего, а специальный пневматический механизм имитирует отдачу от выстрелов. Еще одно устройство точно воспроизводит тряску от езды и взрывов. С таким сопровождением даже не самая выдающаяся графика из **America's Army** производит совершенно неизгладимое впечатление.

Аттракцион доступен бесплатно, но, разумеется, есть подвох. Желающих покататься на джипе или вертолете регистрируют, и каждый юноша подходящего возраста (а пускают туда начиная с 13 лет) попадает в поле зрения армейских вербовщиков.

Играем в доктора

Медики и военные во многом похожи: обе профессии имеют дело с жизнями людей, а цена их ошибки порой бывает очень велика. Каждые 6-8 лет количество знаний по медицине удваивается, и врачам приходится учиться постоянно, несмотря на почтенный возраст и наличие 20-30-летней практики. Поэтому медики радовались не меньше военных, когда и для них начали выпускать виртуальные тренажеры.

Первые медицинские симуляторы появились еще в шестидесятых. Например, электромеханический манекен Харви выпущен в 1968 году. Манекен с виду был похож на те, что мы видим в магазинах одежды, но на деле это был серьезный кардиопульмональный симулятор, который мог имитировать 27 заболеваний сердца. Современные же роботы-симуляторы могут имитировать такой список заболеваний, что его можно издавать отдельной книжкой: их зрачки реагируют на свет, они могут кашлять, потеть, рот и нос наполняется слюной и слизью, робот вполне может обмочиться и истечь кровью, ему нужно измерять давление, считать пульс, прослушивать стетоскопом, мерить

Голь на выдумки хитра

У повстанцев, воевавших против войск Каддафи, не было студий, чтобы создавать собственные игры, но несколько «игровых» историй все-таки приключилось. Революционное движение привлекло в свои ряды немало интеллигенции: бывший преподаватель университета оказался главным наводчиком артиллерийской группы, вооруженной захваченными у врага минометами. Он рассказал журналистам The Times, как инженер по имени Ахмед Эйзерт научил их наводить минометы на артиллерийские позиции врагов с помощью **Google Earth**. А полевые командиры приспособили для обучения новобранцев **Call of Duty**. По словам инструкторов, игра вполне подходит для отработки навыков боев в городских условиях. По крайней мере, графика, оружие и декорации в игре куда более реалистичны, чем в модифицированном **Doom 2**, где тренировали американских спецназовцев.

Симулятор Battlefield 3 с пейнтбольными пушками. Вооружен и очень опасен.

Гвоздь программы Virtual Army Experience — увлекательная поездка на джипах по очень враждебной территории.

Венера Медицинская

Пожалуй, самый необычный робот-манекен — это симулятор родов. И хотя студенты медицинских вузов к таким штукам давно привыкли и, если сейчас читают эти строки, недоумевают — что же тут странного, — для простых людей симулятор выглядит устрашающе. У некоторых манекенов отсутствуют руки, ноги и голова. Все равно ничего из этого при родах не понадобится. Зато все, что осталось, смоделировано подробно.

Когда робота включают и «ребенок» начинает вылезать наружу — это зрелище не для слабонервных. На пластиковых младенцах акушерки отрабатывают разные приемы принятия сложных родов. Например, вы знали, что младенца можно вытаскивать с помощью вакуумной присоски? Это что-то вроде пылесоса с насадкой в виде вантуза. Такую штуку вводят внутрь, приставляют к голове младенца, она присасывается, и готово — можно тянуть. Только очень осторожно и по правильной траектории. Вместо присоски иногда используют специальные щипцы, но это устаревший метод, при котором возрастает риск поранить мать или ребенка.

температуру и многое другое. Колотая рана грудной клетки? Без проблем. Разрыв селезенки? Инфаркт? Будет все, что закажете. Медицинские манекены могут даже говорить и издавать разные звуки, которые помогают врачам при диагностике. К сожалению, широкому распространению мешает цена... Самые простые из таких аппаратов стоят десятки тысяч долларов, а стоимость дорогих моделей переваливает за четверть миллиона.

Но есть вещи существенно дешевле: программные симуляторы стоят много меньше. Для их запуска достаточно любого компьютера — конечно, не так наглядно, как с истекающим кровью манекеном, зато и возможностей больше. Один из ярких примеров — программа **Interactive Trauma Trainer**, сделанная по заказу британских военных медиков. Разработкой и поддержкой занимается игровая студия **Blitz Games**, которая выпустила кучу малобюджетных проектов, не принесших ей ни славы, ни денег (из последних шедевров стоит отметить игру по мультфильму «Кот в сапогах»). Зато, занявшись серьезным делом, компания создала действительно полезный симулятор хирурга военного госпиталя, который выиграл множество наград и получил мировое признание. Это одновременно и тест, и шпаргалка, и наглядное пособие: например, как спасти жизнь человеку, получившему рваную рану шеи? Кликая мышкой, пользователь может провести целую виртуальную операцию, причем даже незнакомый с медициной человек получит общее представление о необходимых действиях и информацию о возможных осложнениях.

Симуляторы очень помогают внедрению революционных технологий. В девяностых годах прошлого века получила широкое распространение малоинвазивная хирургия, при которой операция ведется тончайшими инструментами, вводящимися внутрь через маленькие проколы в коже. Контроль ведется с помощью экранов, по завершении операции даже зашивать ничего не нужно. Проблема одна: человек и его органы трехмерные, а изображение на экране двухмерное. Как бы чего лишнего не отрезать! На помощь приходит аппараты типа **MIST VR** — в качестве «джойстика» здесь два макета инструментов для проведения операции. Только копаемся мы ими не в живых людях, а в виртуальном пространстве, учась ориентироваться по мониторам среди внутренних органов.

Не стоит забывать, что медицина лечит не только тело, но и душу. В настоящее время будущие психологи и психиатры тренируют свои навыки друг на друге, устраивая профессиональные ролевые игры, а также проходя практику в больницах. Возможно, скоро ситуация изменится: в этом году на сто двадцатом ежегодном съезде Американской психологической ассоциации психолог Альберт Риццо представил две программы — виртуального 16-летнего мальчика Джастина с расстройством поведения и 15-летнюю кибердевочку Юстину, жертву сексуального насилия. Оказалось, что построить симулятор одного душевного расстройства гораздо сложнее, чем симулятор сотни телесных болезней. Разработчики снабдили программу системой распознавания речи и искусствен-

Вот такие очереди выстраиваются к надувному павильону Virtual Army Experience.

На манекенах военные учатся спасать раненных в бою товарищей.

ным интеллектом — врач просто сидит перед экраном с микрофоном, задает вопросы и получает исчерпывающие ответы. Общение с таким симулятором впечатляет не меньше, чем виртуальный мальчик Майло, которого Питер Молиньё демонстрировал во время презентации Kinect. И там, и там человек спокойно общается с компьютером словно с реальным собеседником. И дело не стоит на месте: исследования профессора Риццо спонсирует Министерство обороны США, которое хочет использовать подобные технологии для обучения военных медиков.

Летать охота

Прошлой осенью под Ярославлем случилась страшная трагедия — упал реактивный лайнер Як-42, на котором летела хоккейная команда «Локомотив». Из 45 человек выжил лишь один бортинженер, жизнь которого, несмотря на тяжелейшие ранения, врачи все-таки сумели спасти. Говорят, ошибка пилота: не то нажал, недосмотрел. Командир судна Андрей Соломенцев учился в Сасовском летном училище гражданской авиации — до недавнего времени здесь тренировались на доисторических тренажерах, выпущенных в пятидесятых годах прошлого века. Да и само училище после развала СССР пришло в упадок, ушли опытные инструкторы, а основу авиапарка до сих пор составляют древние Ан-2 и Як-18Т.

К счастью, ситуация начинает меняться к лучшему. Главный повод для гордости — в этом году будущие пилоты начали осваивать новейшие компьютерные симуляторы российского производства, выпущенные в Санкт-Петербурге, стоимостью от 30 до 60 миллионов рублей каждый. Дорого? Это еще не самые дорогие модели. На настоящих самолетах летать тоже не дешево, тот же старичок Ан-2 запросто выжирает по 120 литров авиационного бензина каждый час, а это без малого десять тысяч рублей. При этом на Ан-2 нельзя научиться управлять «Боингом» и получить опыт работы в нештатных условиях.

Разработкой таких передовых устройств занимается петербуржская компания «**Транзас**». Именно тут создали первый российский летный тренажер с подвижной кабиной высшего уровня D. Самые простые тренажеры уровня A могут двигать кабину лишь в трех направлениях — наклонять вверх-вниз, вбок и влево-вправо. Уровень B требует более точной системы симуляции полета. Уровень C может двигать кабину по шести направлениям, имитируя тем самым ускорения, провалы в воздушные ямы. На высшем уровне D виртуальность становится почти

Веяние моды: тренажеры для профессионалов пробираются на планшеты, начиная походить при этом на казуальные аркады. Симулятор пациента ArchieMD Trauma Training предлагает варианты готовых ответов, а некоторые вопросы настолько просты, что на них ответит любой.

Серьезные игры делают не только для взрослых. Например, яркий и забавный симулятор больницы Ludomedic предназначен для того, чтобы избавить детей от страха перед докторами.

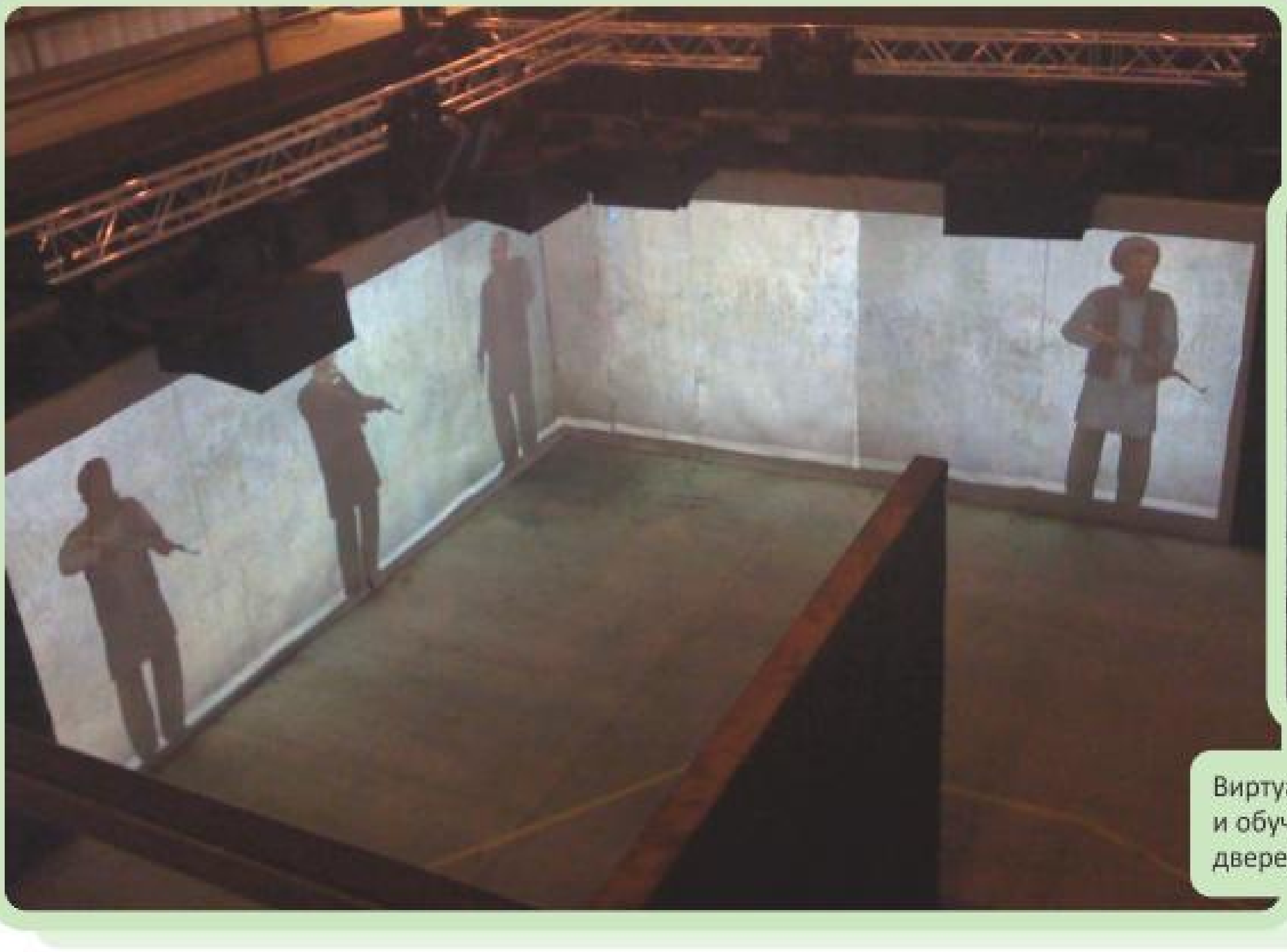
неотличимой от реальности. Внутри тренажер полностью имитирует кабину самолета (в данном случае — Ан-148), а поверх кабины надета оболочка, на внутренние стенки которой с помощью проекторов проецируется изображение. Вся эта конструкция помещена на мощные электропневматические поршни, обеспечивающие подвижность. С помощью аэрофотосъемки программисты воссоздают довольно точную виртуальную копию любого района, чтобы пилоты учились ориентироваться на местности.

Все это не простая прихоть и лишняя трата денег. Важна каждая мелочь. В 2001 году в США произошло крушение аэробуса А300, унесшее жизни 265 человек. Сначала подозревали теракт, но потом выяснилось, что у самолета отвалился хвост. И отвалился по вине пилота, который на старом симуляторе привык активно пользоваться рулем направления для восстановления устойчивости самолета в зоне турбулентности. Виртуальный самолет выдерживал такое бесцеремонное обращение, а настоящий — нет. Современный тренажер класса D настолько точно моделирует реальный самолет или вертолет, что если профессиональный пилот прошел на нем переобучение на новый тип воздушного судна, то ему позволяют пропустить этап предварительных полетов и сразу выпускают в коммерческий рейс.

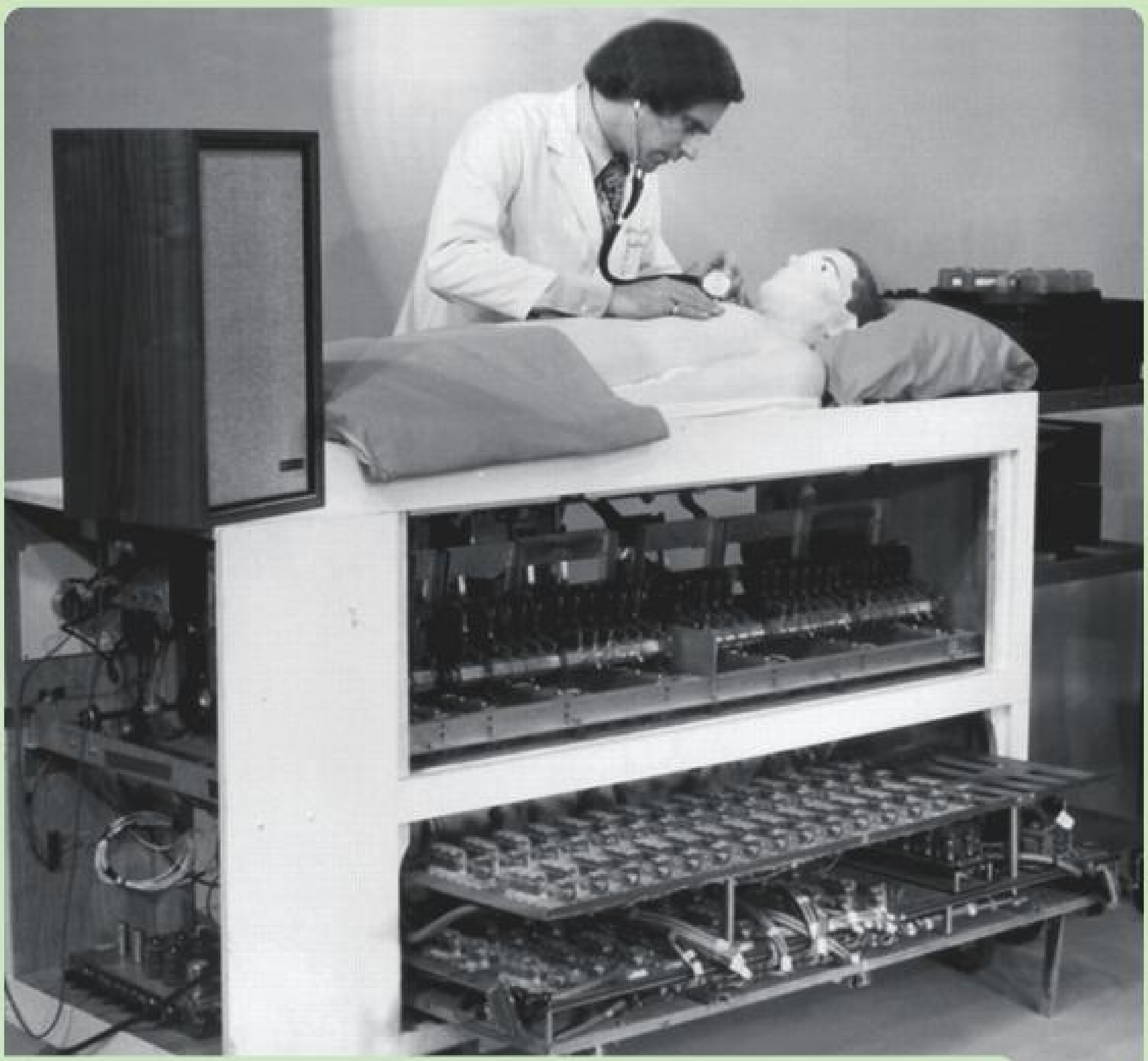
В «Транзас» производят также морские симуляторы, известные далеко за пределами России. Если самолетом или вертолетом управляет всего несколько человек, то на судне количество персонала исчисляется десятками. Поэтому одним тренажером не обойтись. Приходится разрабатывать отдельные системы практически для каждого рабочего места во всех его вариантах. Один список мог бы занять целую статью: тренажер капитана маломерного судна, тренажер плавания в ледовых условиях, тренажеры судовой электростанции, машинного отделения и даже уникальный, не имеющий аналогов за рубежом симулятор холодильника.

Вы скажете, что тут симулировать: открыл дверцу, закрыл дверцу. Только если речь идет о многотонных холодильных установках рыболовных траулеров — проблемы могут быть посерьезнее, чем лед в морозилке. Тем, кто сядет за симулятор, лучше заранее узнать, как меняются фильтры, что делать в случае утечки аммиака или поломки соленоидных вентилей в системах хладагента, как справиться с влажным ходом компрессоров и устранить загазованность в рефотделении.

Чтобы окончательно убедиться, насколько реалистичны такие симуляторы, нужно взглянуть на тренажер управления флотом. Выглядит он неказисто — как обычный компьютерный класс. Учащиеся могут взять на себя разные роли, начиная от диспетчера шлюза и заканчивая управляющим целым портом. Пока система действует сама по себе, это всего лишь симулятор, точный на 99%. Чтобы преодолеть оставшийся процент, достаточно подключить систему мониторинга судов, после чего тренажер можно использовать для управления настоящими флотами! Составление расписания, плана перевозок, реагирование на чрезвычайные ситуации — все это заложено в программу и может быть использовано как в компьютерном классе, так и в реальной жизни.



Виртуальный полигон LVS совмещает в себе тир и обучающий симулятор. А еще — симулятор выбивания дверей. Их тут менять приходится регулярно.



Познакомьтесь с Харви, одним из первых роботов-манекенов для симуляции болезней.

Виртуальному коню в зубы не смотрят

Увлечение конным спортом стоит дорого, а все состоятельные люди, как правило, живут в городах и заняты делами. В квартире лошадь не заведешь, в парке на ней не поскачешь, да и производимое лошадью полезное органическое удобрение в городах не особо ценится. Хорошей альтернативой живому коню становится симулятор верховой езды.

Профессиональные модели для жокеев мало похожи на лошадь. Они низенькие, не имеют даже экрана — это скорее спортивный снаряд для поддержания физической формы. Зато обучающие модели, особенно дорогие, просто великолепны. Статные механические жеребцы имеют реальные размеры, так что забираться на них приходится с помощью стремян. Установленный впереди экран позволяет принять участие в виртуальных скачках — например, в соревновании по дебри или конкуру.

Тренажер учит новичков грамотно управлять лошадью, вовремя давать ей команды и крепко держаться в седле во время прыжков. Полезен симулятор и для опытных наездников, которым нужно поддерживать свою квалификацию. Если же вы не хотите учиться управлять лошадью, можно купить совсем простой и дешевый (всего-то $14 тысяч) тренажер **Panasonic Joba Horse**, имитирующий процесс скачки. Его единственное назначение — укрепление здоровья: поездка в седле ускоряет циркуляцию крови и метаболизм организма, исправляет осанку, развивает мышцы спины, бедер и брюшного пресса.

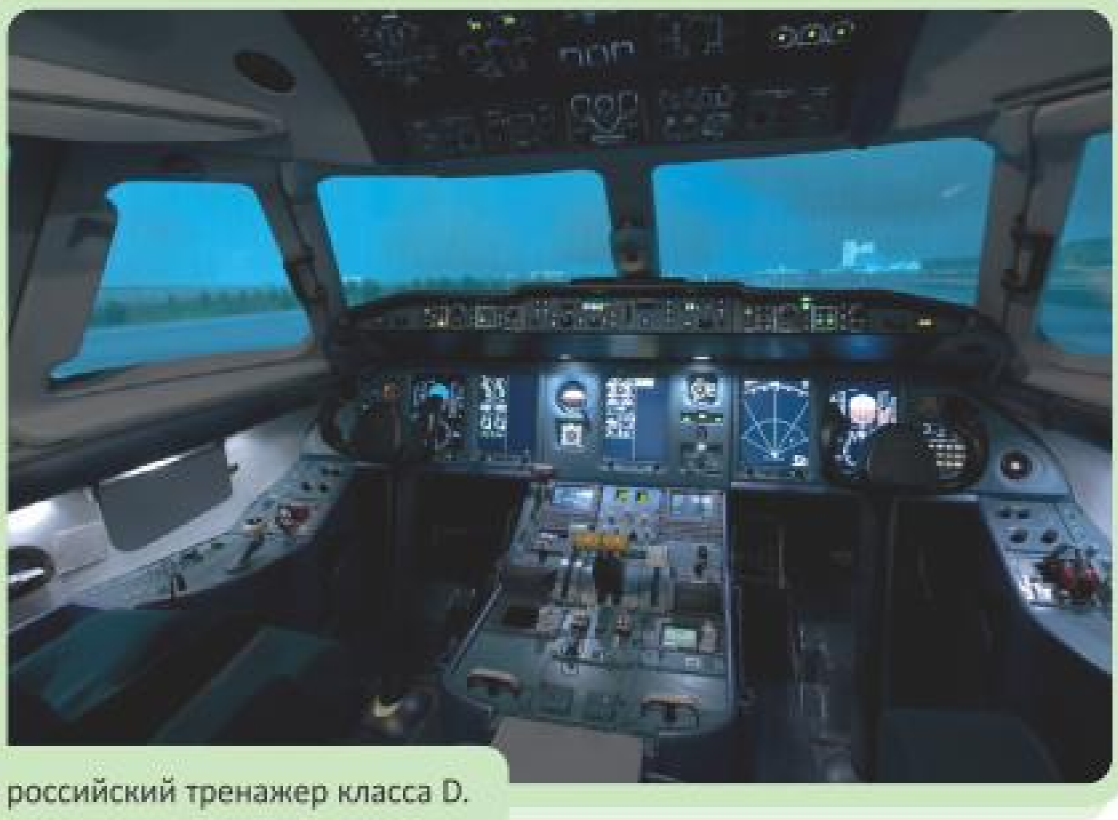
Симулятор лапароскопа, одного из главных инструментов в малоинвазивной хирургии.

Бизнес есть бизнес

Как продать машину? Что будет, если нахамить клиенту? Как найти к нему верный подход? На все эти вопросы ответит фирменная программа, созданная французским автогигантом **Renault**. Это симулятор несговорчивого покупателя, на котором прошли обучение порядка 20 000 сотрудников компании, в понятной интерактивной форме постигая премудрости заключения деловых сделок. Программа учит тому, как нужно работать в команде с коллегами, фирменным приемам менеджеров, психологии, навыкам общения и многому другому. Пусть здесь не идет речи о жизни людей, но деньги — дело серьезное, так что прежде, чем приступать к работе с живыми клиентами, стоит лишний раз потренироваться.

Вообще, в деловую сферу игры начали проникать довольно давно. Сейчас уже мало кто помнит космический шутер **The Colony**, вышедший в 1988 году на Apple Macintosh. Цветная трехмерная графика, причем достаточно детализированные помещения (столы, стулья, телевизоры, даже горшки с цветами!) рендерились в реальном времени, что по тем временам было просто поразительно. Джеймс Кэмерон сразу уцепился за такую возможность и заказал для съемок фильма «**Бездна**» модифицированную версию игры, которую использовали в качестве виртуальной камеры для планировки и тестирования снимаемых сцен.

А следующий проект кто-то и вовсе может принять за игру своей мечты. Это деловой симулятор **Sharkworld**, имитирующий работу директора аквариума для акул, а по совместительству — плавательного бассейна. Не бойтесь, акулы и посетители будут плавать по отдельности, да это и не важно, ведь задачи у нас совсем другие. Нужно



Симулятор аэробуса Ан-148, первый российский тренажер класса D.

Капитан виртуального буксира заходит в порт.

присматривать за стройкой, рассчитывать риски, вести переговоры, собирать команду. И можете быть спокойны — спокойной ваша работа не будет. Разработчики добавили в игру чуть ли не детективный сюжет, начинающийся с таинственного исчезновения прежнего руководства проекта, так что готовьтесь ко всем неприятностям, какие только могут быть.

Если обычные игры награждают успешных игроков ачивками, то серьезным играм и призы положены серьезные. Одна из крупнейших голландских юридических компаний, **Houthoff Buruma**, выпустила симулятор поглощения корпораций. По сюжету китайское министерство решило вложить огромные деньги в один энергетический проект. Но для его осуществления надо шесть уникальных устройств и технологии, которые находятся в руках голландской компании, да не простой, а с вековыми традициями — семейный бизнес, причем очень успешный. За 90 минут игроку надо убедить достаточное количество акционеров продать вам контрольный пакет акций, а затем подготовить «письмо о намерениях», да так, чтобы бывшие владельцы не наняли киллеров в качестве выражения своего недовольства. Выиграть в этой игре трудно. Зато приз достойный. Выпускник юридического колледжа, показавший свое мастерство в области поглощения компаний, получает должность в фирме и может рассчитывать на хорошую карьеру.

■ ■ ■

Серьезные симуляторы постепенно перестают быть уделом одних лишь профессионалов, все глубже проникая в нашу повседневную жизнь. Порой мы этого даже не замечаем. Например, купивший сегодня зеркалку новичок-фотограф вместо чтения многостраничных талмудов может просто запустить программу CameraSim — виртуальный симулятор фотокамеры, наглядно демонстрирующий влияние на качество снимка настроек фокуса, диафрагмы, выдержки и других параметров. Желающие поиграть на виртуальной бирже Forex, прежде чем тратить реальные деньги, могут потренироваться на симуляторе биржи Forex Tester. Возможность сделать что-то самостоятельно, пусть и понарошку, автоматически ставит симуляторы на голову выше всех остальных способов обучения. И это не новость. Ведь еще две с половиной тысячи лет назад Конфуций говорил: «Скажи мне, и я забуду. Покажи мне, и я запомню. Дай мне сделать — и я пойму». ■

Грань между мирами

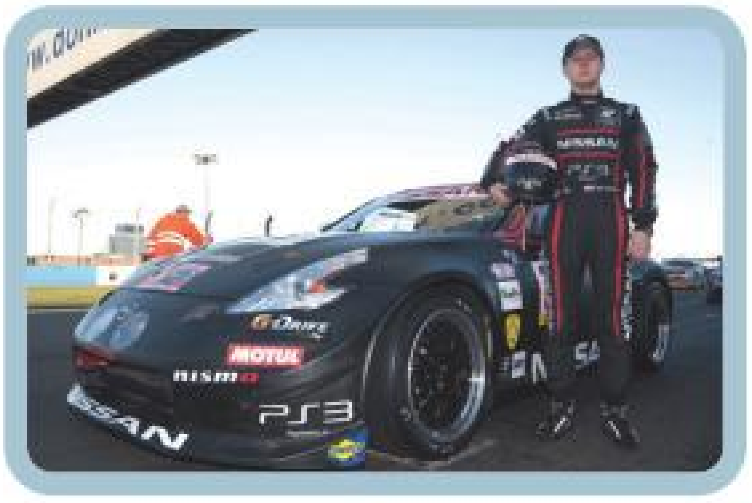
Интервью с Марком Шульжицким — игроком, который благодаря автосимуляторам стал настоящим гонщиком

Некоторые современные игровые симуляторы по уровню исполнения очень близко приблизились к симуляторам профессиональным — например, гонщики «Формулы-1» используют автосимулятор **F1 2012** для подготовки и изучения трасс, которые смоделированы в игре очень точно. А компания **Sony** совместно с **Nissan** решила отобрать самого лучшего гонщика из симулятора **Gran Turismo 5** и превратить его в пилота команды Signatech Nissan. Восемьдесят тысяч российских игроков состязались между собой за звание лучшего. Победу одержал 23-летний житель Владивостока Марк Шульжицкий, который станет партнером известного российского автогонщика Романа Русинова и примет участие в 24-часовой гонке в Дубае на автомобиле Nissan 370z GT4. Мы связались и поговорили с Марком о том, что он думает о связи реального мира и игр и так ли уж далеки современные игровые автосимы от вождения настоящей машины.

Марк, есть ли какая-то принципиальная разница между вождением реального автомобиля и хорошего компьютерного симулятора?

Симуляторы сегодня выглядят очень впечатляюще. Я помню, как в детстве играл в гонки на приставках и персональном компьютере. И был в восторге от игры Grand Prix. Каждый год появлялись интересные новые симуляторы, очень запомнилась игра GT Legends и GTR 2. Меня поразило, насколько реалистично передано поведение машины. PlayStation 3 я покупал целенаправленно для игры Gran Turismo 5. Меня всегда восхищало количество машин в этой игре и управление. Чтобы добавить реализма, я докупил руль Logitech G27 — он восхитительный, качество меня просто поразило.

Конечно, нельзя сказать, что вождение на симуляторе и реальное вождение — одно и то же. Вождение гоночной машины — это довольно рискованное занятие и требует серьезной физической и моральной подготовки. А ошибка может стоить очень дорого, может — и жизни. Играя дома на диване, вы ничем не рискуете, и это хорошо. Новые симуляторы дают возможность попробовать самые разные гоночные болиды и трассы. Например, перед моим гоночным уик-эндом на незнакомой трассе я тренируюсь на виртуальном симуляторе. Это очень помогает узнать траекторию, какие-то особенности трассы. Сегодня симулятор и реальное вождение очень связаны, они дополняют друг друга.



Есть расхожее мнение, что симуляторы могут привить игроку «ложные навыки», которые только помешают при переучивании на реальную машину. Так ли это? Или все-таки опыт на симуляторах может идти в зачет как опыт, проведенный за реальным рулем?

Это зависит от симулятора, их сегодня немало, и по качеству они, конечно же, отличаются. Gran Turismo 5 — достойный симулятор. И, как вы уже заметили, прошлые победители Академии Gran Turismo демонстрируют неплохие результаты и скорость в настоящих соревнованиях высокого уровня. Это доказывает тот факт, что, если вы быстрый в игре Gran Turismo, вам не составит большого труда ехать быстро на реальной машине.

Мы знаем, что сейчас вы проходите спецподготовку в тренировочном лагере в Сильверстоуне. Расскажите, как там, чему учат?

Да, на данный момент я и еще трое победителей из других регионов проходим трехмесячный курс подготовки на трассе Сильверстоун и участвуем в различных чемпионатах Великобритании, чтобы получить международную лицензию. Программа включает в себя не только вождение, но и постоянные занятия физической подготовкой, так как гонка в Дубае — серьезное испытание. Ты должен быть в очень хорошей форме. Мы также продолжаем практиковать вождение на симуляторе и на картах, посещаем медиатренинги. С нами работают опытные инструкторы, которые успешны в этом виде спорта, — это Кристиан Ванн и Роб Дженкинсон. Подготовка очень интенсивная, так как нужно успеть за три месяца, а это совсем небольшой срок.

Это очень здорово — побывать на таких легендарных трассах, как Донингтон-парк, Брэндс-Хэтч или Сильверстоун. Машина, на которой я выступаю, — подготовленный Nissan 370z класса GT4 мощностью 430 лошадиных сил, с секвентальной шестиступенчатой коробкой передач. Довольно быстрый автомобиль, скорость на прямых — свыше 230 км/ч. Интересно будет увидеть, какой результат мы сможем показать в Дубае.

Обычные водители легко могут найти недостатки реального вождения: маленькие скорости, мало драйва. А как это выглядит с точки зрения профи? В чем игра-симулятор лучше настоящего участия в серьезном спортивном состязании?

Сегодня симуляторы позволяют почувствовать широкую гамму эмоций. Конечно, это не все, что испытывают реальные гонщики. Но большинство ощущений — как в жизни. Участие в гонках на симуляторах не требует каких-то космических вложений или затрат. Это доступно каждому, любой желающий может попробовать и ощутить вкус поражения или победы. Но когда вы попробуете реальные гонки — неважно, будет ли это картинг или гонки на кузовных машинах, а может, и формульный класс, — это покажется для вас чем-то невообразимым. Но симуляторы после этого по-прежнему останутся для вас приятным времяпрепровождением. ■

Николай Жогов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

И ТАК И СЯК

ASUS Taichi 21

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Внешний дисплей:** 11,6 дюйма (1920x1080), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
- **Внутренний дисплей:** 11,6 дюйма (1920x1080), ЖК (IPS)
- **Процессор:** Intel Core i5-3317U (1,7 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Графика:** Intel HD Graphics 4000
- **Накопитель:** 128 ГБ (SSD)
- **Оптический привод:** нет
- **Камеры:** 1 Мп (внутренняя), 5 Мп (внешняя, автофокус)
- **Разъемы:** 2x USB 3.0, micro-HDMI, mini-D-sub (VGA), 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, WiDi
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Время автономной работы:** до 5 ч
- **Дополнительно:** подсветка клавиатуры
- **Операционная система:** Windows 8
- **Размеры:** 30,7x19,9x1,7 см
- **Вес:** 1,25 кг
- **Цена:** 50 000 рублей

Многие компании выпускали гибриды планшета и лэптопа, но решений, подобных **ASUS Taichi**, еще не было. Новинка представляет собой ультрабук, к крышке которого приделали еще один дисплей. Снаружи.

Диагональ обоих экранов составляет 11,6 дюйма. Характеристики на высоте: здесь и IPS-матрица, и разрешение Full HD. А внешний представитель еще и сенсорный, с мультитачем. В наличии стойкое к царапинам стекло. Клиновидный корпус из металла — явная отсылка к линейке **Zenbook**. Несмотря на присутствие двух матриц, Taichi отличается компактностью, толщина — 1,7 см, вес — 1,25 кг.

На торцах — непривычный набор элементов: помимо пары USB 3.0, micro-HDMI, mini-D-sub (VGA; порт для подключения переходника) и комбинированного аудиоразъема, боковины несут качельку регулировки громкости, кнопку питания и тумблер отключения второго экрана — органы управления нужны для нормального функционирования в режиме планшета. У устройства две камеры — снаружи и внутри. Внешняя оснащена автофокусом и сенсором на 5 Мп, внутренняя довольствуется мегапиксельной матрицей.

В клавиатуру островного типа встроена подсветка. Раскладка — традиционная для компактных ноутбуков, и внимания заслуживает лишь клавиша переключения режима экранов: можно выбрать один активный дисплей или заставить их трудиться в паре. В последнем случае дополнительный либо отзеркаливает основной, либо исполняет роль независимого рабочего стола.

Младшая модель комплектуется процессором **Core i5-3317U** (1,7 ГГц), 4 ГБ оперативной памяти и SSD на 128 ГБ. В старшей используется **Core i7-3517U** (1,9 ГГц) и накопитель удвоенной емкости. Кроме того, в арсенале ASUS присутствуют 13-дюймовые модификации Taichi. Устройство работает под **Windows 8**, заточенной под управление пальцами, так что новичок практичен и как планшет, и как лэптоп. Цены на диковинного зверя начинаются с отметки в 50 000 рублей.

РАДОСТЬ ОБЩЕНИЯ

T&D HM810

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Тип микрофона:** узконаправленный
- **Динамики:** 2х 50-мм
- **Диапазон частот (наушники):** 16-25 000 Гц
- **Чувствительность (наушники):** 105 дБ
- **Импеданс:** 32 Ом
- **Соединение:** проводное (2х 3,5-мм джек)
- **Длина кабеля:** 2,5 м
- **Вес:** 285 г
- **Цена:** 750 рублей

Компания **T&D** расширила ассортимент своей продукции линейкой гарнитур. Модель **HM810** — топовое решение нового семейства.

Крупные чашки, полностью обхватывающие уши, сделаны из серого пластика. На каждой из них, ближе к центру, присутствует круглый выступ, выделенный черным глянцем по краю, — это утолщение предназначено для соединения с дужкой. Мягкие амбушюры облачены в перфорированный кожзам. Внутри наушников скрываются 50-мм динамики с неплохими характеристиками. Микрофон расположен на конце массивного держателя, закрепленного на левой чашке. Оголовье — широкое и мягкое, с тряпичной прокладкой в месте контакта с головой. Обхват регулируется с помощью двух выдвижных сегментов.

Подключение гарнитуры осуществляется посредством 2,5-м кабеля с парой 3,5-мм штекеров. На проводе есть пульт, позволяющий регулировать громкость, а также включать и отключать микрофон. Цена HM810 — около 750 рублей.

ДОСТУПНЫЙ ВАРИАНТ

EXEQ P-970

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 9,7 дюйма (1024x768), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Процессор:** Boxchip A10 (1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Поддержка карт памяти:** micro-SD
- **Камеры:** передняя — 0,3 Мп, задняя — 2 Мп
- **Разъемы:** micro-USB, HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 7800 мАч
- **Время автономной работы:** до 6 ч
- **Размеры:** 24,3x19x1 см
- **Вес:** 657 г
- **Цена:** 7500 рублей

Недорогие планшеты на **Android** пользуются стабильным спросом. Компании **EXEQ** это хорошо известно, ведь ее новый **P-970** воюет в сегменте доступных решений.

Таблетка похожа на представителей семейства **iPad**. Из сходств — 9,7-дюймовый экран с пропорциями 4:3 (разрешение — 1024x768), черный глянец вокруг дисплея и корпус со сглаженной оборотной крышкой. Лицевая панель лишена кнопок. Верхний торец оккупирован слотом для карт micro-SD, клавишей включения и набором разъемов, в число которых вошли HDMI и micro-USB с поддержкой OTG. Кнопки возврата и регулировки громкости расположены слева от экрана. Камер две: передняя довольствуется VGA-сенсором, задней досталась матрица на 2 Мп. Автофокус и вспышка не предусмотрены.

За вычислительную мощность отвечают одноядерный процессор **Boxchip A10**, разогнанный до 1,5 ГГц, графика **Mali-400 MP** и 1 ГБ оперативной памяти. Интегрированный накопитель предоставляет 16 ГБ дискового пространства, часть которого отдана под **Android 4.0**. GPS отсутствует. Встроенного аккумулятора на 7800 мАч достаточно примерно для шести часов автономной работы.

В целом P-970 очень хорошее решение, полностью оправдывающее свою цену в 7500 рублей, — доступ в интернет обеспечивает, видео показывает, игры запускает.

ВЕЧНО МОЛОДОЙ

OCZ Vector (256 ГБ)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 256 ГБ
- **Тип памяти:** MLC NAND
- **Контроллер:** Indilinx Barefoot 3
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Скорость последовательного чтения:** до 550 МБ/с
- **Скорость последовательной записи:** до 530 МБ/с
- **IOPS (чтение):** 100 000 операций
- **IOPS (запись):** 95 000 операций
- **Энергопотребление:** не более 2,25 Вт
- **Дополнительно:** поддержка TRIM
- **Размеры:** 100x70x7 мм
- **Цена:** 7900 рублей

OCZ представила новую линейку твердотельных накопителей — **Vector**. В этот раз производитель сделал ставку на долговечность.

В основе SSD лежит контроллер **Barefoot 3**, разработанный **Indilinx**, дочерней компанией OCZ. Ключевая особенность микросхемы — способность сохранять быстродействие даже при частой перезаписи. А чтобы Vector не выходили из строя раньше времени, их дополнили 25-нм чипами MLC NAND производства **IMFT**. В результате гарантированное время работы составляет пять лет, что для SSD очень прилично.

Серия Vector включает три модели — 128, 256 и 512 ГБ. Две старших версии демонстрируют одинаково высокий уровень: скорость передачи составляет 550 МБ/с, записи — 530 МБ/с. Показатели IOPS — 100 000 операций. Энергопотребление не превышает 2,25 Вт, а в простое SSD съедают менее 1 Вт.

Новички облачены в низкопрофильный металлический корпус толщиной всего 7 мм, такой же используется в **Vertex 3 Low Profile**. Интерфейс подключения — современный SATA Rev. 3. В комплект поставки Vector входит кронштейн для установки SSD в 3,5-дюймовый отсек и ПО **Acronis True Image** для клонирования данных.

С ПЕРОМ В РУКАХ

Samsung Galaxy Note 10.1

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 10,1 дюйма (1280x800), ЖК (PLS), сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Процессор:** Samsung Exynos 4412 (1,4 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32/64 ГБ
- **Поддержка карт памяти:** micro-SD
- **Камеры:** передняя — 1,9 Мп, задняя — 5 Мп (автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1900/ 2100 МГц
- **Разъемы:** док-коннектор, 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, 3G
- **Навигация:** A-GPS
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 7000 мАч
- **Дополнительно:** стилус
- **Размеры:** 25,8x17,5x0,9 см
- **Вес:** 597 г
- **Цена:** от 26 000 рублей

Samsung представила свой самый технологичный планшет — **Galaxy Note 10.1**. Подкупает он не только великолепными ТТХ, но и нестандартной функциональностью.

Во внешности угадываются черты 10-дюймового **Galaxy Tab 2**: передняя и задняя панели сделаны из глянцевого пластика (черного либо белого), торцы выделены серым цветом, по бокам проглядывают решетки стереодинамиков. Снизу находится проприетарный коннектор, сверху располагаются кнопки управления, аудиоразъем, слоты для «симки» и карты micro-SD, а также ИК-передатчик для взаимодействия с бытовой техникой Samsung. В целом таблетка получилась тонкой и относительно легкой.

Дисплей производит двоякое впечатление: PLS-матрица радует естественными цветами и широкими углами обзора, но разрешение 1280x800 при диагонали в 10,1 дюйма — не лучший показатель для флагмана, особенно на фоне Acer Iconia Tab A701 и ASUS Transformer Pad Infinity. Однако Galaxy Note 10.1 привлекает не этим, его преимущество заключается в наличии стилуса от **Wacom** — прячется в правой части устройства. Перо распознает силу нажатия и прекрасно подходит для рисования и рукописного ввода текста.

Четырехъядерный процессор **Exynos** частотой 1,4 ГГц, графический ускоритель **Mali-400 MP** и 2 ГБ (!) оперативки делают Galaxy Note 10.1 одним из самых производительных Android-устройств на рынке. Объем встроенной памяти варьируется от 16 до 64 ГБ. У таблетки есть 3G-модуль, который может использоваться как для выхода в интернет, так и для звонков или обмена SMS. Камер две: фронтальная (1,9 Мп) и тыльная, с автофокусом, вспышкой и сенсором (5 Мп). Источник питания — мощная батарея емкостью 7000 мАч.

Установленная на планшет **Android 4.0** дополнена оболочкой **TouchWiz** и рядом программ, рассчитанных на работу с пером. В их числе — **Adobe Photoshop Touch**. Примечательно, что таблетка позволяет работать с двумя приложениями разом — каждому достается своя половина экрана.

СЕРЬЕЗНАЯ ТАБЛЕТКА

Acer Iconia W700

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 11,6 дюйма (1920x1080), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Windows 8
- **Процессор:** Core i3-3217U (1,8 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 ГБ
- **Накопитель:** 64 ГБ (SSD)
- **Камеры:** передняя — 1,3 Мп, задняя — 5 Мп
- **Разъемы:** USB 3.0, micro-HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 4850 мАч
- **Размеры:** 29,5x19,1x1,2 см
- **Вес:** 950 г
- **Цена:** 28 000 рублей

Релиз **Windows 8** спровоцировал **Acer** на выпуск планшетов со свежей ОС на борту. Наиболее технологичным из новоявленных решений стала модель **Iconia W700**.

Устройство представляет собой 11,6-дюймовую таблетку, призванную заменить ультрабук. Корпус у W700 строгий, из алюминия. Передняя панель занята Full HD-экраном на базе IPS-матрицы, веб-камерой и аппаратной кнопкой «Windows». Сзади присутствует лишь фотомодуль на 5 Мп и заглушка из белого пластика, необходимая для нормального функционирования беспроводных адаптеров. По боковинам разбросаны разъемы USB 3.0, micro-HDMI и 3,5-мм джек, клавиши включения и регулировки громкости, а также переключатель для блокировки поворота экрана. Верхний торец получил две крупные вентиляционные решетки — к охлаждению инженеры Acer подошли серьезно. Вес модели равен 950 граммам, так что держать ее одной рукой может быть неудобно.

Младшая модификация Iconia W700 комплектуется энергоэффективным **Core i3-3217U** (1,8 ГГц), 4 ГБ памяти и твердотельным накопителем на 64 ГБ. Такая таблетка обойдется в 28 000 рублей.

Доступны версии и с более мощными процессорами и SSD на 128 ГБ. Предлагаемые аксессуары — трансформируемый чехол-подставка, Bluetooth-клавиатура в духе **Apple Wireless Keyboard** и док-станция с хабом на три USB-порта.

НАНОЯБЛОКО

Apple iPod nano

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 2,5 дюйма (240x432), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Форматы аудио:** MP3, WAV, AAC, AIFF, AAX, Apple Lossless
- **Форматы видео:** H.264, MPEG-4
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Беспроводные модули:** Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Время автономной работы:** музыка — до 30 ч., видео — до 3,5 ч.
- **Дополнительно:** акселерометр
- **Размеры:** 7,7x4x0,5 см
- **Вес:** 31 г
- **Цена:** 6000 рублей

Линейка **iPod nano** пережила очередное обновление. Седьмое поколение именитого гаджета предлагает аудиофилам измененный формфактор и ряд других приятных бонусов.

Квадратный дизайн в прошлом: цельнометаллический корпус из анодированного алюминия лишился клипсы и сильно вытянулся в длину. В результате на передней панели хватило места для 2,5-дюймового сенсорного экрана с разрешением 240x432 и круглой кнопки «Home» как у **iPhone**. Пластиковые элементы присутствуют, но их мало — глянцевая окантовка дисплея да заглушка снизу. На нижнем торце располагается новый разъем Lightning и аудиовыход, на верхнем — клавиша питания. Качелька регулировки громкости, совмещенная с «Play», ютится слева.

Важное нововведение — поддержка Bluetooth 4.0, позволяющая наслаждаться музыкой без проводов. Впрочем, для этого придется докупить соответствующие наушники, ведь комплектные **EarPods** — решение хоть и необычное, но все же проводное. Автономность плеера возросла, теперь он выдает до 30 часов на одном заряде аккумулятора. Список поддерживаемых аудиоформатов по-прежнему невелик, но зато вернули возможность работы с видео. Нужна ли она столь крохотному устройству — вопрос спорный.

Все iPod nano обладают фиксированным объемом памяти в 16 ГБ, а вот цвета могут быть разными — на выбор аж восемь штук. Цена новинки составляет 6000 рублей.

ХОРОШИЙ БАЛАНС

Gigabyte U2442N

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 14 дюймов (1600x900), ЖК, LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Core i5-3210M (2,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 ГБ DDR3
- **Графика:** Intel HD Graphics 4000 + NVIDIA GeForce GT 640M (2 ГБ)
- **Накопитель:** 128 ГБ (SSD)
- **Разъемы:** 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, HDMI, D-sub, LAN, 2x 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, WiDi
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Дополнительно:** подсветка клавиатуры, кардридер
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium
- **Размеры:** 33,9x23,3x2,1 см
- **Вес:** 1,59 кг
- **Цена:** 33 000 рублей

Из-под крыла **Gigabyte** вышел новый ноутбук — **U2442N**. Его сильная сторона — сбалансированный набор параметров.

Этот 14-дюймовый лэптоп не относится к классу ультрабуков, однако в компактности ему не откажешь: толщина не превышает 2,1 см, а вес составляет 1,59 кг. Корпус практически полностью выполнен из пластика, выкрашенного под металл. Исключение — крышка дисплея, включающая в себя лист шлифованного алюминия. Набор портов богатый: есть четыре USB (из них два стандарта 3.0), LAN, HDMI и даже D-sub. Аудиоразъемы — раздельные, что также плюс. Кроме того, на торцах присутствует кенсингтонский замок и кардридер, а вот оптического привода нет.

Матовый экран обладает приличным разрешением 1600x900. Клавиатура островного типа оснащена подсветкой с автоматической регулировкой яркости. Средний по размерам тачпад дополнен сдвоенной аппаратной клавишей.

Базовая комплектация, оцененная в 33 000 рублей, включает **Core i5-3210M** с частотой 2,5 ГГц, 4 ГБ оперативки и видеокарту **GeForce GT 640M** (2 ГБ). В качестве накопителя используется SSD на 128 ГБ с интерфейсом mSATA. За дополнительную плату можно удвоить объем оперативной памяти и установить 2,5-дюймовый HDD или SSD как второй накопитель. Для тех, кому критично время автономной работы, Gigabyte предусмотрела модель **U2442V** — это такой же ноутбук, но с энергоэффективным процессором **Core i7-3517U** (1,9 ГГц) и более высокой стоимостью.

ПЛАНШЕТ ИЗ ВЫСШЕЙ ЛИГИ

Huawei MediaPad 10 FHD

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 10,1 дюйма (1920x1200), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Процессор:** HiSilicon K3V2 (1,4 ГГц)
- **Оперативная память:** 1/2 ГБ
- **Встроенная память:** 8/16/32 ГБ
- **Поддержка карт памяти:** micro-SD
- **Камеры:** передняя — 1,3 Мп, задняя — 8 Мп (автофокус, вспышка)
- **Разъемы:** док-коннектор, 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0, LTE/3G (опционально)
- **Навигация:** A-GPS
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 6600 мАч
- **Размеры:** 25,7x17,6x0,9 см
- **Вес:** 580 г
- **Цена:** от 17 000 рублей

Бренд **Huawei** стремительно набирает силу. Новый планшет **MediaPad 10 FHD** — еще один замечательный продукт, призванный укрепить авторитет фирмы.

Таблетка отличается превосходным 10,1-дюймовым экраном, одним из лучших на рынке: здесь и IPS-матрица, и выдающееся разрешение 1920x1200. Второй позитивный момент — отличный дизайн. Корпус облачен в алюминий, толщина устройства менее 9 мм, а вес всего 580 г.

Помимо дисплея, передняя панель несет на себе датчик освещенности и камеру на 1,3 Мп. На торцах располагается минимальный набор органов управления, проприетарный разъем для подключения к компьютеру и контактные площадки для опциональной док-станции. Последняя представляет собой блок с клавиатурой и превращает MediaPad 10 FHD в подобие смартбука. На оборотной стороне стоят решетки стереодинамиков и основная камера с автофокусом, двойной светодиодной вспышкой и обратной подсветкой матрицы на 8 Мп.

Huawei предлагает большое число модификаций. Процессор везде одинаковый — это четырехъядерный **HiSilicon K3V2**. В то же время объем оперативной памяти составляет 1 либо 2 ГБ, а емкость встроенного накопителя варьируется от 8 до 32 ГБ. Кроме того, в некоторых версиях присутствует модуль 3G или LTE. В качестве ОС используется **Android 4.0**. Цены на MediaPad 10 FHD начинаются с 17 000 рублей.

ЗДОРОВОЕ ПИТАНИЕ

FSP Raider RA550

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Мощность:** 550 Вт
- **КПД:** до 85%
- **PFC:** активная
- **Диапазон входных напряжений:** 100 — 240 В
- **Максимальные значения токов:** 24 А (+3,3 В), 22 А (+5 В), 42 А (+12 В), 0,3 А (-12 В), 3 А (+5 В sb)
- **Разъемы питания:** 24-pin (20+4) АТХ, 8-pin (4+4) CPU, 2x 8-pin (6+2) PCIe, 3x MOLEX, 6x SATA, FDD
- **Охлаждение:** 120-мм вентилятор
- **Размеры:** 150x140x86 мм
- **Цена:** 2400 рублей

Если вам нужен недорогой блок питания с достойными характеристиками, то **FSP** как раз выпустила подобный — зовется **Raider RA550**.

Внешность предельно простая: стальной корпус привычной длины выкрашен черной матовой краской, решетка вентилятора получена методом штамповки, никакого декора не предусмотрено. Куда интереснее внутреннее убранство: в RA550 используется чип **MIA IC** и ряд других решений, ранее применявшихся лишь во флагманских **FSP Aurum**. Внимания заслуживает и относительно тихая 120-мм вертушка с подшипником скольжения — при половинной нагрузке уровень шума не превышает 19 дБ.

Заявленная мощность составляет 550 Вт, при этом единая силовая линия 12 В может перетягивать на себя до 504 Вт. Активная PFC обеспечивает неприхотливость к входному напряжению. Сертификат **80 Plus Bronze** свидетельствует о высоком КПД, достигающем 85%. В наличии все актуальные механизмы защиты.

Кабели у БП несъемные. Те, что предназначены для питания материнки и процессора, а также пара 8-контактных PCIe, защищены оплеткой. Два провода, на которых собраны все разъемы для периферии — шесть SATA, три MOLEX и один FDD, — лишены подобного изыска.

Таким образом, FSP Raider RA550 — разумный выбор для игровой системы с одной видеокартой.

ДАЛЬНОБОЙНЫЙ ФОТОАППАРАТ

Panasonic Lumix DMC-FZ200

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 3 дюйма (460 000 точек), ЖК, поворотный
- **Матрица:** 1/2,3 дюйма, CMOS, 12,1 Мп
- **Объектив:** 4,5-108 мм (эквивалент 25-600 мм), F/2,8
- **Оптический зум:** 24x
- **Диапазон ISO:** 100 — 6400
- **Выдержка:** 1/4000 — 60 с
- **Вспышка:** встроенная, выдвижная
- **Форматы фотографий:** JPG, RAW, MPO
- **Форматы видео:** AVCHD, MP4
- **Максимальное разрешение снимка:** 4000x3000
- **Максимальное разрешение видео:** 1920x1080, 60 к/с
- **Встроенная память:** 70 МБ
- **Карты памяти:** SD
- **Интерфейсы:** USB 2.0, mini-HDMI, AV-выход
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1200 мАч
- **Ресурс аккумулятора:** 540 фото
- **Дополнительно:** цифровой видоискатель (1,3 Мп), разъем для вспышки
- **Размеры:** 12,5x8,7x11 см
- **Вес:** 588 г (с аккумулятором)
- **Цена:** 20 000 рублей

Компания **Panasonic** выпустила камеру для любителей съемки на дальних дистанциях — **Lumix DMC-FZ200**. Фотоаппарат представляет собой «ультразум» с несъемным объективом и внешне напоминает зеркалки начального уровня. Главная особенность FZ200 — великолепные линзы от **Leica**, которые отличаются не только мощным 24-кратным увеличением, но и фиксированной светосилой F/2,8 на всем диапазоне фокусных расстояний. Увы, позади оптики скрывается обычная 1/2,3-дюймовая матрица на 12,1 Мп, так что по качеству финальных кадров FZ200 все же уступает старшим собратьям.

Дисплей зафиксирован на поворотном механизме, что облегчает наводку из трудных положений. Разрешение среднее — 460 000 точек. Над экраном находится цифровой видоискатель на 1,3 Мп. Аппарат оснащен выдвижной вспышкой, однако на корпусе присутствует «башмак» для подключения внешнего прожектора. Органов управления немало, а рычагов, контролирующих фокусное расстояние, так и вовсе два: один совмещен с клавишей спуска затвора, другой располагается на левой стороне объектива. Одного заряда аккумулятора хватает на 540 снимков.

Следует отметить, что FZ200 делает фото не только в JPG, но и в RAW. Также камера умеет снимать видео стандарта Full HD со стереозвуком, прогрессивной разверткой и фреймрейтом на уровне 60 кадров в секунду. Для более низких разрешений доступна замедленная съемка.

ГАРНИТУРА ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

CM Storm Ceres-400

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Тип микрофона:** всенаправленный, с шумоподавлением
- **Динамики:** 2х 40-мм
- **Диапазон частот:** 20 — 20 000 Гц (наушники), 100 — 10 000 Гц (микрофон)
- **Чувствительность:** 108 дБ (наушники), 38 дБ (микрофон)
- **Импеданс:** 32 Ом
- **Соединение:** проводное (2х 3,5-мм джек)
- **Цена:** 1500 рублей

Список гарнитур **CM Storm** пополнился моделью **Ceres-400**. Это младшее решение в семействе, однако слабой новинку не назовешь.

В Ceres-400 используются крупные наушники закрытого типа, позволяющие не отвлекаться на окружающие шумы. Чашки — круглые, из черного матового пластика. Простота формы разбавлена декоративными выступами, красной обводкой центральной части и фирменной символикой, нанесенной серебристой краской. Амбушюры — тряпичные, с большим количеством изоляции. Их внутренний диаметр равен 9 см, так что среднестатистические уши они облегают полностью. За звук отвечает пара 40-мм динамиков с высокой чувствительностью 108 дБ и относительно низким импедансом в 32 Ом.

Оголовье выполнено из гибкого пластика, в верхней части присутствует смягчающая накладка. Обхват регулируется в широком диапазоне, при этом дужка как бы въезжает внутрь чашек (или выезжает из них), что придает аккуратности внешнему виду. Микрофон находится на конце пластмассовой ножки, берущей начало у левого наушника. Ее изгиб поддается регулировке. Если убрать приемник наверх, он автоматически отключится.

К компьютеру гарнитура подключается с помощью пары 3,5-мм джеков, при этом на соединительном кабеле длиной 2,5 м закреплен пульт управления, позволяющий регулировать громкость, а также включать и отключать захват звука. Стоимость новинки составляет 1500 рублей.

РАЗВЕДКА БОЕМ

Lenovo IdeaPhone S880

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Дисплей:** 5 дюймов (480x800), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** MediaTek MT6575 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 512 МБ
- **Встроенная память:** 4 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 0,3 Мп (передняя), 5 Мп (задняя, автофокус)
- **Связь:** GSM 900/1800/ 1900 МГц, WCDMA 900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 2250 мАч
- **Время автономной работы:** разговор — 17 ч, ожидание — 312 ч
- **Дополнительно:** поддержка двух SIM-карт, FM-передатчик
- **Размеры:** 14,2x7,8x1 см
- **Вес:** 196 г
- **Цена:** 12 000 рублей

Ноутбуки **Lenovo** хорошо известны по всему миру, а вот смартфоны этого производителя за пределы Китая выбрались лишь недавно. Одной из первых моделей на нашем рынке стала **IdeaPhone S880**.

Выглядит она внушительно. Передняя панель почти целиком занята 5-дюймовым экраном с разрешением 480x800. Сенсорных кнопок под дисплеем нет, зато есть динамик, неожиданно переехавший сюда с оборотной стороны. Камер две — на 0,3 Мп спереди и на 5 Мп сзади. У последней есть автофокус, но нет вспышки. Корпус выполнен из пластика, толщина аппарата не превышает сантиметра, а вот вес приближается к приличным 200 граммам.

Производительность, увы, невысока: в основе лежит одноядерный процессор **MediaTek MT6575** (1 ГГц) и 512 МБ оперативной памяти. Для просмотра видео и интернет-серфинга хватит, но ресурсоемкие приложения могут подтормаживать. Емкость накопителя составляет скромные 4 ГБ, но поддержка micro-SD спасает положение. Примечательно, что у S880 есть FM-трансмиттер — с его помощью можно транслировать музыку на радиоприемник. Также отметим, что смартфон рассчитан на установку двух полноразмерных SIM-карт. Большой плюс новинки — аккумулятор на 2250 мАч, которого хватает на 17 часов разговоров. В качестве ОС используется Android 4.0.

Уверены, что с учетом небольшой для такого класса цены (12 000 рублей) и необычных дизайнерских решений своего покупателя IdeaPhone S880 найдет.

РЕДКИЙ ЭЛЕМЕНТ

Gigabyte Aivia Osmium

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

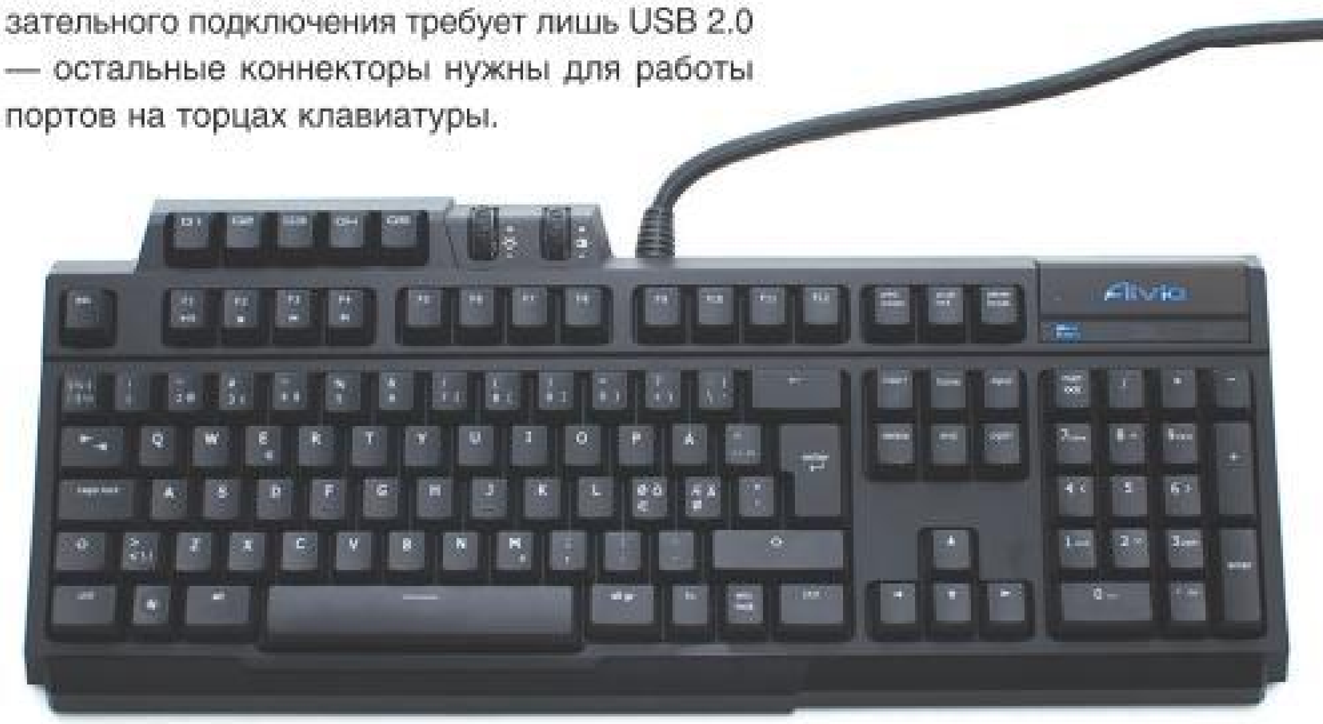
- **Тип клавиш:** механические
- **Переключатели:** Cherry MX Red
- **Количество клавиш:** 104 + 5 дополнительных, 2 скролла, клавиша переключения профилей
- **Подключение:** проводное (USB 2.0 + USB 3.0 + 2x 3,5-мм джек)
- **Длина кабеля:** 2 м
- **Дополнительно:** подсветка клавиш, USB-хаб (USB 2.0 + USB 3.0), аудиоразъемы
- **Размеры:** 45,4x25,7x4,5 см
- **Вес:** 1,5 кг
- **Цена:** 4800 рублей

Осмий — металл дорогой и очень тяжелый, совсем как полноразмерная механическая клавиатура **Gigabyte Aivia Osmium**, названная в его честь.

Базируется она на переключателях **Cherry MX Red**, известных своим низким уровнем шума и минимальным сопротивлением давлению: сила нажатия составляет всего 45 граммов. Ход клавиш равен 4 мм, но срабатывание фиксируется уже на полпути. Все кнопки тут с подсветкой с регулируемой яркостью. Примечательно, что Aivia распознает до 64 нажатий одновременно.

Раскладка близка к классической, из необычного — клавиша «Win Lock» (отключает нелюбимую многими «Windows») справа от пробела. В верхней части устройства есть выступ с пятью бонусными кнопками (предназначены для макросов) и двумя скроллами (один отвечает за громкость, другой — за яркость подсветки). Над цифровым блоком находится гигантская клавиша для переключения профилей. Расположенный на ней логотип «Aivia» меняет цвет в зависимости от выбранного набора настроек.

На правом боку — пара гнезд для гарнитуры и порт USB 3.0, на верхней грани располагается разъем USB 2.0. Клавиатура оснащена съемной подставкой для запястий, сужающейся за пределами основного блока. Несмотря на скошенную форму, у новинки присутствуют выдвижные ножки с прорезиненным покрытием, позволяющие дополнительно увеличить угол наклона. С компьютером Aivia Osmium соединяется посредством толстого двухметрового кабеля в оплетке, на конце которого обосновался набор из двух USB разных стандартов и пары мини-джеков. Обязательного подключения требует лишь USB 2.0 — остальные коннекторы нужны для работы портов на торцах клавиатуры.



В ЧЕТВЕРТЫЙ РАЗ

Fractal Design Define R4

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Middle Tower
- **Тип материнской платы:** ATX, micro-ATX, mini-ITX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 2 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 8 внутренних
- **Отсеки 2,5 дюйма:** 2 внутренних
- **Слоты расширения:** 7+1 шт.
- **Вентиляторы:** 140-мм (1000 об/мин) спереди, 140-мм (1000 об/мин) сзади
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Цвета:** белый, черный, черно-серый
- **Дополнительно:** шумоизоляционные панели, контроллер вентиляторов, окно на боковой панели (опционально)
- **Максимальная высота кулера:** 170 мм
- **Максимальная длина видеокарт:** 295 мм
- **Размеры:** 23,2x46,4x52,3 см
- **Вес:** 12,3 кг
- **Цена:** 4000 рублей

Тихий корпус **Define** не дает покоя его создателям, и **Fractal Design** выпустила вот уже четвертую реинкарнацию этого необычного творения.

По меркам Middle Tower, Define R4 получился очень большим и тяжелым. В конструкции используется сталь миллиметровой толщины, дверца сделана из пластика с покрытием под шлифованный металл. Как и прежде, дизайн исповедует принципы минимализма: все грани ровные, никаких выступов и «рюшечек». Расцветок три — черная, черная с серой дверцей и белая. Доступны версии с акриловым окном на левой панели.

Передняя часть и обе боковины покрыты пеной, призванной бороться с шумом и вибрацией. Незадействованные вентиляционные отверстия закрыты специальными накладками. Посадочные места для винчестеров и БП оснащены демпфирующими элементами.

Корзин под HDD есть две штуки — одна на пять устройств, другая на три. Жесткие диски крепятся с помощью салазок, поддерживающих как полноразмерные, так и мобильные носители. За поддоном для платы позволяется разместить еще пару 2,5-дюймовых накопителей. Отсеков для оптических приводов у корпуса два. Слоты расширения выполнены по схеме «7+1» — дополнительная прорезь расположена вертикально, ближе к левой стороне. Предельно допустимая длина видеокарт равна 295 мм, но, сняв одну из корзин, значение разрешается увеличить до 430 мм. Максимальная высота кулера — 170 мм. Расстояние между планкой под материнку и правой стенкой составляет 26 мм, так что спрятать кабели с глаз долой не составит труда.

Корпус комплектуется двумя тихими 140-мм вентиляторами. Первый — спереди, второй — сзади. Оба подключены к трехпозиционному реобасу — соответствующий переключатель находится на лицевой панели, позади дверцы. В Define R4 можно установить пять дополнительных вертушек, но вот нужны ли они модели с акцентом на тишину — это вопрос. Отверстия для шлангов СВО к четвертой ревизии канули в небытие.

Панель ввода/вывода несет разъемы для гарнитуры, пару USB 3.0 и столько же портов стандарта 2.0. Цена новинки — около 4000 рублей, а значит, Define R4 — это одно из лучших решений в своем классе.

ПЕРВЫЙ МИНИАТЮРНЫЙ

Тестирование Nikon 1 J2 с объективом 1 Nikkor 11-27,5 mm f/3,5-5,6

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ФОТОАППАРАТ

- **Байонет:** Nikon 1
- **Формат:** Nikon CX (кропфактор ~2,7x)
- **Сенсор:** 10,1 Мп, CMOS, 13,2x8,8 мм
- **Размер изображения:** 3872x2592 пикселей
- **Формат файлов:** NEF (12 бит, RAW), JPEG
- **Режим видео:** 1080/60i, 1080/30p, 720/60p, 640x240/400p, 320x120/1200p
- **Чувствительность ISO:** 100-3200, расширяемая до 6400
- **Выдержка:** 1/16 000-30 с
- **Экран:** 3 дюйма, 921 600 пикселей
- **Вспышка:** встроенная
- **Разъемы:** USB, HDMI, SD
- **Карты памяти:** SD, SDHC, SDXC
- **Габариты:** 61x106x29,8 мм
- **Вес:** 238 г
- **Цена на ноябрь 2012 года:** 18 490 рублей (с объективом 1 Nikkor 11-27,5 mm f/3,5-5,6)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ОБЪЕКТИВ

- **Байонет:** Nikon 1
- **Формат:** Nikon CX (кропфактор ~2,7x)
- **Фокусное расстояние:** 11-27,5 мм (30-74 мм)
- **Оптическая схема:** 8 элементов в 6 группах, ED-элемент, асферический элемент
- **Диафрагма:** 7 закругленных лепестков
- **Минимальная дистанция фокусировки:** 30 см
- **Диаметр резьбы под фильтр:** 40,5 см
- **Габариты:** 57,5x31 мм
- **Вес:** 80 г

Беззеркальные фотоаппараты со сменными объективами оказались настолько популярными, что в игру включились практически все без исключения производители. Мы решили разобраться в этой теме поподробнее и рассказать о преимуществах и недостатках этого вида устройств. Для примера взяли **Nikon 1 J2**.

Суть дела

Начнем с того, что Nikon 1 J2 использует свежеиспеченный формат сенсоров CX (см. наш словарик). По сути, это нечто среднее между тем, что ставится в большие зеркальные модели и простые мыльницы. От младших собратьев ему достались компактность и относительная дешевизна, от старших — приличная глубина резкости, а значит, и расширенные возможности пейзажной и макросъемок, с которыми дешевые образцы испытывают большие проблемы. Еще одно «заимствование» из профессиональных серий — работа с разными объективами. То есть, купив сегодня «тушку», допустим, с линзами 11-27,5 мм, в будущем вы можете проапгрейдить ее, приобретя более мощный «телескоп». Причем стоить он будет меньше, чем для взрослых представителей с полноразмерными матрицами.

Собственно, именно это и демонстрирует наш подопытный. Nikon 1 J2 очень аккуратный аппарат. Габариты корпуса — скромные 6,1x10,6x2,9 см. Другими словами, умещается даже в небольшую сумку, отяжеляя ее на каких-то 238 граммов (примерно как два iPhone 5). Собрано все качественно, без люфтов и шероховатостей; придраться можно разве что к колесику переключения режимов, которое сделано слишком легким. Как полагается «массовому» устройству, варианты расцветок, что называется, на любой вкус. Есть как классические черный и серый, так и более экзотические белый, бордовый, оранжевый и розовый. К нам, кстати, попал последний.

Для обладателей обычных мыльниц перейти на J2 не составит труда, а вот любителям зеркалок придется немного помучиться: видоискателя у фотоаппарата нет, поэтому снимать приходится, ориентируясь на жестко вмонтированный дисплей диагональю 3 дюйма. Разрешение у него 912 тысяч пикселей, так что рассматривать и отлавливать неудачные фотографии — одно удовольствие.

Управление

Пожалуй, одно из главных преимуществ Nikon 1 J2 — это управление. Лично нас очень порадовала система запуска. Для начала съемки достаточно зажать специальную кнопку-блокиратор на объективе и «раскрыть» линзу. Все — разрешается жать спуск. Если же оптика уже подготовлена или надо только посмотреть фотографии/покопаться в настройках, то можно обойтись клавишей On/Off.

Вообще, в Nikon 1 J2 практически все ориентировано именно на скорость без потери качества. К примеру, в перечне возможностей присутствует такая штука, как моментальный снимок движения, когда на выходе получается один кадр и короткий ролик в 1 секунду. Есть и интеллектуальный выбор: камера автоматически запускает серию, сама удаляет из нее неудачные фотографии (например, с закрытыми глазами), а в конце предлагает вам ознакомиться с получившимся результатом и выделить наиболее симпатичные образцы. Продолжает этот список видеозапись. Так, есть вариант опуститься со стандартных 1080i до разрешения в 640x480 и захватывать происходящее с частотой в 400 кадров в секунду, а при переходе в 320x120 и до 1200 fps! Да, конечно, четкость при этом здорово страдает, но эффектные ролики того стоят.

Для того чтобы обеспечить все это, Nikon пришлось изрядно потрудиться и нашпиговать свой аппарат технологиями. За захват/обработку и запись отвечает мощный процессор EXPEED3, отметившийся в некоторых профессиональных камерах. А за оценку окружающего пространства отдувается автофокус с 135 точками в контрастном режиме и 73 точками в фазовом. При этом система умеет распознавать лица, а также следить за их перемещениями. Еще один жирный плюс — автоподбор ISO в зависимости от условий освещенности, доступны диапазоны 100-400, 100-800 и 100-3200. Простым языком, можно не напрягаться при плохой освещенности: Nikon 1 J2 все делает самостоятельно.

Ручками

Для противников любой автоматики или тех, кто желает овладеть искусством ручного управления, Nikon открыла доступ ко всем параметрам камеры. Для этого есть «творческий» режим, снимающий блокировку как с фильтров (миниатюра, панорама), так и с P/S/A/M (программный, приоритет выдержки и диафрагмы, а также ручной). Тут позволяется вдоволь наиграться с настройками, подобрав идеальные значения для любых условий съемки.

Кому лениво вдаваться в детали, но все же хочется контролировать процесс и влиять на результаты, есть более простые решения. К примеру, классические для Nikon варианты обработки в разделе Picture Control, разрешающие изменять насыщенность снимков или подстраиваться под условия окружающего пространства. Причем каждую предустановку можно отрегулировать по собственному вкусу.

СЛОВАРИК ФОТОГРАФА

— автофокус — система наведения точки фокуса на объект; современные камеры умеют отслеживать как статичные, так и подвижные предметы, своевременно внося нужные коррективы

— байонет — система соединения фотоаппарата и объектива

— баланс белого — определяет температуру окружающего света, измеряемую в Кельвинах, у каждого источника (солнце, лампа) она своя; при съемке в формате NEF этот параметр можно выставить на компьютере

— видоискатель — глазок, на который выводится снимаемая сцена и выставленные настройки камеры; в зеркальных фотокамерах присутствует по умолчанию, в остальных — на усмотрение производителя

— выдержка — время, в течение которого камера захватывает изображение; чем выше значение, тем больше света попадает на матрицу, но при этом кадр может получиться смазанным; при низких значениях все наоборот: света мало, но зато объекты получаются предельно четкими

— глубина резко изображаемого пространства (ГРИП) — расстояние между границами резко изображаемого участка, за пределами которого (передний или задний фон) картинка размывается

— диафрагма — представляет собой набор лепестков, открывающих/закрывающих доступ света к матрице; именно на нее вы влияете при изменении параметров выдержки и степени открытия диафрагмы; настройки эти обратно зависимы, чем меньше отверстие диафрагмы, тем выше выдержка

— стабилизатор изображения (VR) — система, компенсирующая случайные движения камеры в момент съемки (тряску рук), помогает избежать так называемого смазывания снимка

— фокусное расстояние — определяет угол зрения и степень увеличения предмета в той или иной точке съемки; есть объективы как с постоянным, так и с переменным фокусным расстоянием

— формат изображения — формат сжатия кадра, наиболее популярный — JPEG, отличается хорошим соотношением размер/качество, но закрывает доступ к изменению параметров после съемки; для тех, кто хочет поиграть с настройками на компьютере, есть вариант RAW (у Nikon — NEF), он занимает очень много места, но зато не кодирует информацию, позволяя постфактум изменить баланс белого, стиль обработки и экспозицию

— сенсор/матрица — основная часть камеры, улавливающая свет и определяющая цвета, главная ее характеристика — размер, чем больше, тем лучше

— чувствительность ISO — указывает на светочувствительность матрицы, чем выше показатель, тем светлее будет снимок, однако могут появиться «цифровые шумы» (разноцветные точки по всему изображению)

— экспозамер — система, измеряющая количество света в кадре и отвечающая за автоматическое выставление таких параметров, как выдержка и диафрагма

Практика и впечатления

Долго привыкать к Nikon 1 J2 не приходится. Камера удобная, быстро включается, автофокус действует практически мгновенно, а система экспозамера — традиционно для Nikon — срабатывает в подавляющем большинстве случаев, что гарантирует получение качественных кадров. Баланс белого Nikon 1 J2 выставляет очень корректно в самых разных условиях. Что до уровня шума, то наилучшие результаты достигаются при ISO 100-200, однако со спокойной душой можно снимать и до ISO 1600, а вот все, что выше, — это уже заметные «цифровые шумы», так что переходить в эти режимы стоит только при крайней необходимости. Лучше уж воспользоваться встроенной вспышкой, которая выстреливается нажатием кнопки на верхнем торце.

Отметим, что комплектного аккумулятора, по заверениям Nikon, должно хватать на 230 кадров. Но на практике эта цифра не подтвердилась, у нас на одном заряде удалось сделать 350 снимков.

• • •

Если попытаться описать беззеркальную камеру одной фразой, то получится так: это еще не профессиональный уровень, но уже и не пресловутая мыльница. С таким аппаратом уже можно учиться всем тонкостям настройки, экспериментировать с режимами и параметрами и получать на выходе фотографии высокого качества.

Касаемо нашего героя, Nikon 1 J2 отлично приспособлен практически к любым условиям съемки, за считанные секунды выходит в состояние боевой готовности и может порадовать как множеством автоматических, так и ручных режимов.

Цены на модель зависят от комплектных объективов. С самыми простыми 10-30 мм или 11-27,5 мм он обойдется около 18 490 рублей (рекомендованная цена), с двойным набором с дополнительными 30-110 мм — порядка 24 500 рублей. Отметим, что у нас был вариант с 1 Nikkor 11-27,5 mm f/3,5-5,6 — «телескоп» без стабилизатора, но зато очень компактный, да еще и в цвет корпуса. ● *Николай Арсеньев*

ПЛЮСЫ

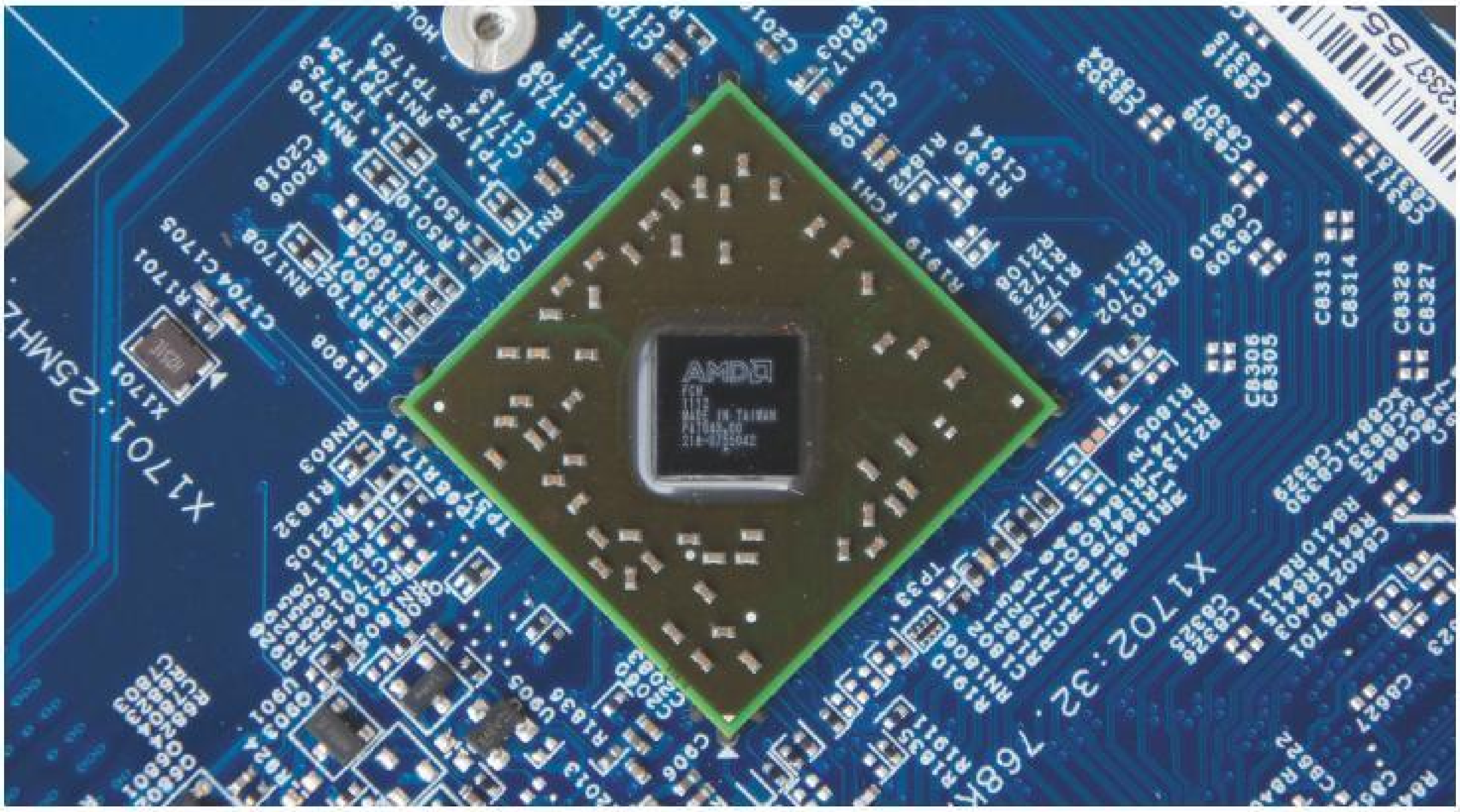
- + компактные размеры камеры и объектива
- + простое управление
- + широкий набор творческих режимов
- + экран с высоким разрешением

МИНУСЫ

- – объектив без стабилизатора

ЧУДЕСНАЯ ТРОЙКА

Изучаем процессорную архитектуру AMD Trinity



Компания AMD, похоже, окончательно решила, что соревноваться напрямую с Intel — штука бесполезная и пора завлекать покупателей альтернативными способами. Один из них — популяризация гибридных процессоров, совмещающих обычные x86-ядра и видеокарту. Учитывая, что AMD давно уже выпускает и то и другое, тема более чем благодатная. Пробный шар был запущен около года назад с архитектурой APU Llano, объединившей кристаллы Phenom и Radeon HD 6800. Сегодня на сцену выходит APU Trinity, предлагающая усовершенствованную версию Bulldozer и Radeon HD 6900.

Быстрее и выше

Новая x86-архитектура получила название **Piledriver** и является прямым развитием идей Bulldozer (именно на ней год назад вышли первые восьмиядерные ЦП от AMD). Техпроцесс остался прежним — 32 нм. На месте и высокие частоты, минимум — 3,4 ГГц, а под напором автоматических оверклокеров и все 4,2 ГГц. Заметим, что автономному разгону уделили особое внимание. Если Llano на законные стероиды переходили неохотно («Турбо» был откровенно слабым и доступен избранным моделям), то отныне с помощью **AMD TurboCore 3.0 Technology** камень вправе сам выбирать оптимальный режим и варьировать производительность как CPU-, так и GPU-модулей. Спасибо за это надо сказать изменившемуся алгоритму, который учитывает не только температурные показатели, но еще и тип нагрузки, а также уровень занятости отдельных элементов кристалла.

Не обидели в AMD и любителей ручных настроек: в теории Trinity должны подниматься до 6,5 ГГц. Для облегчения процесса даже появилась специальная утилита **OverDrive**, открывающая доступ к параметрам обоих блоков APU и контроллера памяти.

Семейство копателей

Структурно Piledriver не отличается от Bulldozer. На каждый модуль процессора (ввод/вывод, кэш-память, планировщик) приходится по два вычислительных отдела. Чем-то такая схема похожа на Hyper-Threading от Intel, но в железном исполнении. По сравнению с первыми Bulldozer в Piledriver основательно потрудились над производительностью блока предсказаний и планировщика, увеличили размер L1 TLB, а также переписали алгоритмы выборки данных из кэш-памяти второго уровня. А вот L3-кэша кристаллы лишились — его, как и в Llano, просто вырезали.

Свои изменения получил северный мост. Так, контроллер памяти подтянули до современных стандартов и научили дружить с планками DDR3-1866 и DDR3-2400 МГц (под разгоном). Плюс при распределении ресурсов предпочтение теперь отдается x86-ядрам, которые, по заверению AMD, куда меньше нагружают шину, нежели встроенное «видео». Последнее, кстати, перевели на фирменный интерфейс Radeon Memory Bus шириной 256 бит. С чипсетом же APU отныне общается не по привычному HyperTransport, а по PCIe. По словам AMD, если сложить все это вместе, то получится примерно на 25% быстрее Bulldozer. Впрочем, цифры эти, скорее всего, достигнуты в искусственных условиях — в реальных тестах мы их вряд ли увидим. Зато что в Trinity действительно сильно преобразилось — так это интегрированная графика.

Опустошитель

Как и в Llano, GPU отъедает половину площади, но использует ее гораздо эффективнее. Если прошлые APU были построены на архитектуре VLIW5 с пятью ядрами на каждый блок, то теперь в основе лежит VLIW4 с отрезанной частью специальных вычислений. Эта конструкция

Модельный ряд AMD Trinity

Характеристика	A4-5300	A6-5400K	A8-5500	A8-5600K	A10-5700	A10-5800K
Количество ядер	2 шт.	2 шт.	4 шт.	4 шт.	4 шт.	4 шт.
Частота CPU	3,4-3,6 ГГц	3,6-3,8 ГГц	3,2-3,7 ГГц	3,6-3,9 ГГц	3,4-4,0 ГГц	3,8-4,2 ГГц
L2-кэш	1 МБ	1 МБ	4 МБ	4 МБ	4 МБ	4 МБ
TDP	65 Вт	65 Вт	65 Вт	100 Вт	65 Вт	100 Вт
GPU	HD 7480D	HD 7540D	HD 7560D	HD 7560D	HD 7660D	HD 7660D
Число ALU	128 шт.	192 шт.	256 шт.	256 шт.	384 шт.	384 шт.
Частота GPU	724 МГц	760 МГц	760 МГц	760 МГц	760 МГц	800 МГц
Цена на ноябрь 2012 года	1600 рублей	2200 рублей	3400 рублей	3400 рублей	4000 рублей	4200 рублей

была представлена AMD два года назад в Radeon HD 6900 и позволила при тех же производственных нормах поднять производительность линейки видеокарт. Сразу отметим, что с Graphics Core Next (Radeon HD 7000) у VLIW4 ничего общего, так что объединить усилия интегрированной и дискретной плат не удастся.

Называются встроенные ядра **Devastator** («Опустошитель») и выпускаются в нескольких версиях. В максимальной стоит шесть SIMD-движков, оснащенных четырьмя текстурниками и шестнадцатью потоковыми процессорами с четырьмя вычислительными модулями. В итоге Devastator может насчитывать до 384 ALU вместо 400 штук у прошлогоднего Sumo. На потерю 16 элементов обращать внимание не надо: логика работы иная, и в лоб сравнивать чипы неправильно. Куда важнее — частота. У взрослого Devastator HD 7660D она достигает 800 МГц, на 80 МГц ниже, чем у HD 6970, и на 200 МГц выше, чем у Sumo HD 6550D.

В списке поддерживаемых технологий Devastator значится весь сегодняшний стандарт: DirectX 11.1, Shader Model 5.0, OpenGL 4.2 и OpenCL 1.1. Дополнительно владелец AMD Trinity получает пакет AMD HD Media Accelerator. Он включает в себя операции по аппаратному декодированию фильмов, чего очень не хватало Llano.

Новое поколение APU несет на борту сразу четыре контроллера дисплеев, что вдвое больше, чем у предшественника. Иными словами, к системе можно подключить до четырех мониторов по интерфейсам VGA, DVI, HDMI и DisplayPort 1.2. Единственное «но»: для четвертого экрана понадобится разветвитель. Не обошелся Devastator и без AMD Eyefinity, позволяющей растягивать игры до невероятных разрешений.

Модельный ряд

На момент написания этой статьи в рамках линейки Trinity было представлено шесть моделей процессоров. Маркировка досталась от Llano: **A4**, **A6**, **A8** и **A10**. Первая пара получила всего по два x86-ядра и 1 МБ L2-кэша. Вторая обзавелась четырьмя модулями и 4 МБ кэш-памяти. Есть отличия и во встроенной графике (см. таблицу), а также возможностях разгона. Разблокированный множитель получают лишь версии с суффиксом «K» в конце названия. Официальные цены на Trinity варьируются в пределах от 1600 до 4200 рублей.

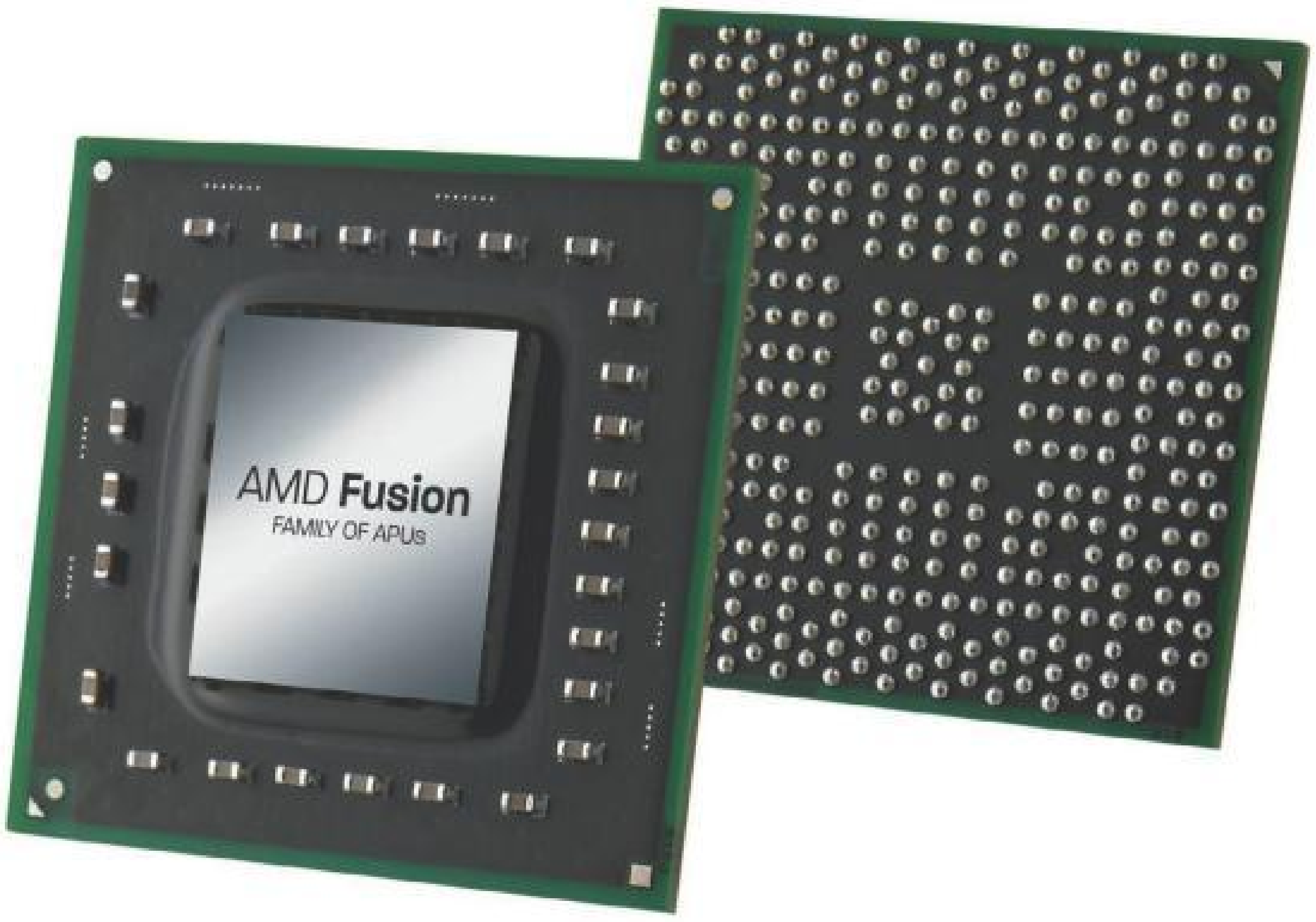
Логика Троицы

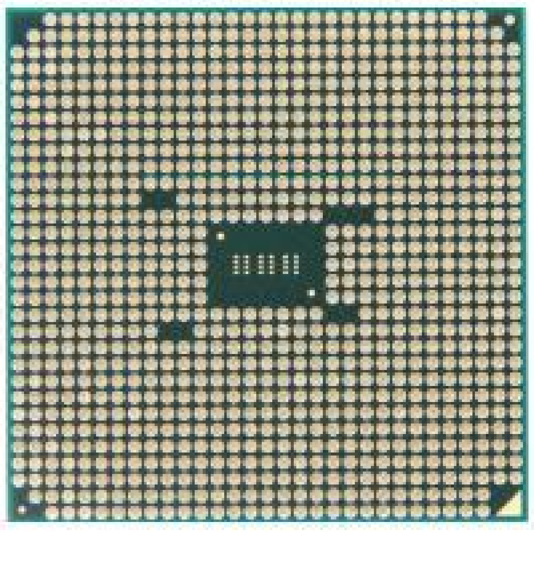
Отличить Trinity от Llano можно и без углубления в «нанометрические» детали. «Новому процессору — новый сокет». Этот девиз в американской компании явно подсмотрели у Intel и, похоже, твердо решили ему следовать. Материнки с Socket FM1 для Trinity не подойдут, надо покупать свежие модели с **Socket FM2**, внешне отличающимся отсутствием одной ножки: 904 против 905 штук. Глубокий смысл замены разработчики не раскрывают, отделываясь общими фразами типа «слишком много изменений, со старыми технологиями не совместимо».

Странность ситуации подчеркивают и представленные наборы логики. Новый чипсет один — **A85X**. Еще два, помладше, достались в наследство от Llano: на **A55** и **A75** ставят другой сокет и пускают в продажу. Не особо изменилось и позиционирование. A55 — выбор для бюджетных систем. Есть всего шесть портов SATA 2, 14 USB 2.0 и поддержка RAID нулевого, первого и десятого уровней. У A75 интерфейсы SATA уже третьего поколения, а четыре порта USB идут в версии 3.0. Новинке — A85X — добавили еще два SATA Rev. 3, возможность строить RAID-массивы пятого уровня, а также устанавливать связку из нескольких видеокарт в режиме CrossFireX.

• • •

Чисто теоретически новые APU от AMD выглядят очень интересно. Компания исправила многие недостатки прошлой линейки — избавилась от древней архитектуры K10, установив свежую Piledriver, а также оптимизировала использование площади, переведя графическое ядро на компактную схему VLIW4. На словах все это звучит очень здорово, однако поспешных выводов делать не будем: на следующей странице вас ждет подробный тест топового **A10-5800K**, а также обзор материнской платы на основе чипсета A85X. ● ***Александр Шаронов***





ТРОЙКА В ДЕЙСТВИИ

Тестирование процессора AMD A10-5600K

Как это принято, тестировали мы новую платформу на примере ее лучшего представителя — **AMD A10-5600K**. В качестве основы для него взяли материнскую плату **Gigabyte GA-F2A85X-UP4**, подробный обзор которой вы можете прочитать на следующем развороте. Память для системы выбрали **Kingston HyperX DDR3-1666 МГц**, две планки по 2 ГБ каждая. На роль основного накопителя взяли твердотельник **Kingston SSDNow** на 64 ГБ — на него были установлены только операционка **Windows 7 Ultimate 64-bit**, пакет драйверов да несколько служебных программ. Под игры был выделен классический HDD со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин. За охлаждение у нас отвечал мощный кулер **Scythe Yasya**, массивная алюминиевая башня с 120-мм вертушкой.

Конкурент

AMD A10-5600K номинально является четырехъядерным процессором, однако «честных» модулей у него всего два, зато каждый оснащен парой вычислительных блоков. Стандартная частота — 3,8 ГГц, при автоматическом разгоне — до 4,2 ГГц. Объем кэш-памяти второго уровня составляет 4 МБ, тепловыделение — 100 Вт. Так как камень принадлежит к гибридной серии Trinity, то у него есть встроенная видеокарта, Radeon HD 7660D.

Средняя цена у A10-5600K — около 4200 рублей, в этом диапазоне у него только один конкурент — **Intel Core i3-2340**, двухъядерный представитель архитектуры Ivy Bridge. Работает он на 3,4 ГГц, и это его окончательный показатель, Turbo Boost 2.0 младшая линейка не поддерживает. Кэш-память трехуровневая: 512 КБ — L2, 3 МБ — L3. Как и у AMD, в наличии свое видеоядро — Intel HD Graphics 2500. Построено оно на основе шести унифицированных ядер с динамической частотой от 650 до 1050 МГц. Отметим, что это не топовое решение Intel в области графики, в старшие серии ставится HD Graphics 4000 с 16 ядрами.

Под Intel мы собрали ту же самую конфигурацию, но в качестве материнской платы использовали **Gigabyte Z77X-UD5H Wi-Fi** на чипсете Intel Z77 Express с сокетом LGA1155.

Список

Протестировали мы кристаллы в двух режимах. Первый — за графику отдувается только камень и встроенный GPU. Второй — процессор отвечает только за расчеты, в играх трудится NVIDIA GeForce GTX 690. К сожалению, проверить наших подопечных под разгоном не получилось. В среднем A10-5600K на воздушном охлаждении должен подниматься до 4,6 ГГц, но нам попался не самый удачный образец — стабильно он работал только в состоянии «+200 МГц», так что этот этап пришлось пропустить.

В список тестов мы включили шесть синтетических бенчмарков: **PCMark7**, **3DMark 11**, **Unigine Heaven 3.0**, **CineBench R11.5**, **SuperPi 1.5** и **Linpack**. Два приложения — **WinRAR 4.2** и **Cyberlink MediaEspresso 6.5**, конвертирующий 22-минутый ролик из 1080p в 720p. Ну и, наконец, четыре игры: **Aliens vs. Predator**, **DiRT 2**, **Just Cause 2** и **Batman: Arkham City**. Прогоняли мы их в разрешениях 1280x1024, 1680x1050 и 1920x1080. Параметры графики варьировались от минимальных до максимальных, анизотропная фильтрация и антиалиазинг были отключены.

Итоги

Слепо перечислять тут все получившиеся циферки не будем, под них и так отведена целая страница по соседству, лучше просто подведем итоги.

Для начала надо поздравить AMD. Пожалуй, в первый раз за последние годы она смогла представить по-настоящему конкурентоспособный кристалл, в некоторых аспектах даже превосходящий представителей от Intel. Последнее относится к встроенному видеоядру: практически во всех приложениях, где используются его ресурсы, AMD держит пальму первенства с отрывом от 12 до 50 процентов. Однако куда важнее, что в режиме с дискретной картой A10-5800K тоже показывает себя молодцом, проигрывая всего 15% в общем зачете.

•••

Несмотря на то, что, в принципе, новая серия APU Trinity оказалась более чем производительной и может на равных бороться с Intel Core i3, признать ее удачной язык не поворачивается. Причины простые. Первая — интегрированный GPU. Если для Core i3 — это приятный бонус, от которого никто и ничего не требует, то в Trinity — это основная часть, которая непонятно кому и зачем нужна. Да, Radeon HD 7660D на голову превосходит Intel HD Graphics 2500, и это впечатляет, но его мощности не хватает для игры даже на средних настройках. Вторая проблема — A10-5600K является топовым кристаллом; купив его с материнской платой на Socket FM2, пользователь запрет себя в рамках одной платформы и будет вынужден ждать следующего поколения. В случае с Intel приобретение материнки на базе Z77 и процессора Core i3 — это только начало, при желании можно перейти на Core i5 или i7. ● *Дмитрий Колганов*

Игровые тесты (кадров в секунду)

Aliens vs. Predator (DX10)

Модель процессора	1280x1024 Low	1680x1024 Low	1920x1080 Low	1280x1024 Medium	1680x1024 Medium	1920x1080 Medium	%
AMD A10-5600K	15	11,2	10,5	14,9	11,1	10,4	100%
Intel Core i3-3240	11,6	11,5	11,4	9,1	9	8,9	84%
AMD A10-5600K + NVIDIA GeForce GTX 690	285,6	271,7	270,9	279,9	267,1	263,8	100%
Intel Core i3-3240 + NVIDIA GeForce GTX 690	389,8	340,4	318,5	379,1	331,6	305,1	126%

DiRT 2

Модель процессора	1280x1024 Low	1680x1024 Low	1920x1080 Low	1280x1024 Medium	1680x1024 Medium	1920x1080 Medium	%
AMD A10-5600K	28	22,5	20,8	24	19,5	18,3	100%
Intel Core i3-3240	20,9	16,1	14,9	19,4	15,2	14	76%
AMD A10-5600K + NVIDIA GeForce GTX 690	98,7	96,5	97,5	89,6	88	90,5	100%
Intel Core i3-3240 + NVIDIA GeForce GTX 690	137	134,2	135,7	123,4	125,5	123,1	139%

Batman: Arkham City (DX10)

Модель процессора	1280x1024 Low	1680x1024 Low	1920x1080 Low	1280x1024 Medium	1680x1024 Medium	1920x1080 Medium	%
AMD A10-5600K	19	14	13	19	14	12	100%
Intel Core i3-3240	17	13	11	16	13	10	88%
AMD A10-5600K + NVIDIA GeForce GTX 690	118	104	103	117	106	95	100%
Intel Core i3-3240 + NVIDIA GeForce GTX 690	127	130	127	128	122	119	117%

Just Cause 2

Модель процессора	1280x1024 Low	1680x1024 Low	1920x1080 Low	1280x1024 Medium	1680x1024 Medium	1920x1080 Medium	%
AMD A10-5600K	29,7	23,2	20,3	27,7	21,5	18,9	100%
Intel Core i3-3240	не запустилась						
AMD A10-5600K + NVIDIA GeForce GTX 690	148,9	137,6	132,9	127,1	119,3	115,7	100%
Intel Core i3-3240 + NVIDIA GeForce GTX 690	117,5	161,9	158,6	153,6	144	140,6	112%

Синтетические тесты

PCMark7

Модель процессора	Score	%
AMD A10-5600K	3193	100%
Intel Core i3-3240	3716	116%
AMD A10-5600K + NVIDIA GeForce GTX 690	3666	100%
Intel Core i3-3240 + NVIDIA GeForce GTX 690	3869	106%

3DMark 11

Модель процессора	Graphics	Physics	Score	%
AMD A10-5600K	764	3566	841	100%
Intel Core i3-3240	303	3506	397	47%
AMD A10-5600K + NVIDIA GeForce GTX 690	16 125	3725	8659	100%
Intel Core i3-3240 + NVIDIA GeForce GTX 690	16 920	4173	9551	110%

Unigine Heaven Benchmark 3.0

Модель процессора	FPS	Scores	%
AMD A10-5600K	3,4	87	100%
Intel Core i3-3240	1,6	40	46%
AMD A10-5600K + NVIDIA GeForce GTX 690	77,9	1963	100%
Intel Core i3-3240 + NVIDIA GeForce GTX 690	82	2066	105%

CineBench R11.5

Модель процессора	OpenGL	CPU	Одно ядро	Множитель	%
AMD A10-5600K	15,9	3,3	1,1	3,1	100%
Intel Core i3-3240	8,77	3,4	1,42	2,4	103%
AMD A10-5600K + NVIDIA GeForce GTX 690	42,3	3,1	1,1	3,1	100%
Intel Core i3-3240 + NVIDIA GeForce GTX 690	44,2	3,4	1,4	2,4	110%

Linpack

Модель процессора	Теоретическая производительность, гигафлопс	%
AMD A10-5600K	17,8	100%
Intel Core i3-3240	23,7	133%

Приложения

WinRAR 4.2, КБ/с

Модель процессора	Все ядра	Одно ядро	%
AMD A10-5600K	3681	1159	100%
Intel Core i3-3240	3469	1223	94%
AMD A10-5600K + NVIDIA GeForce GTX 690	3629	1124	100%
Intel Core i3-3240 + NVIDIA GeForce GTX 690	3706	1271	102%

Cyberlink Media Espresso 6.5 (2,12 ГБ 1080p в Apple 720p), мин

Модель процессора	CPU	Hardware	%
AMD A10-5600K	17,9	9,3	100%
Intel Core i3-3240	13,3	2,3	174%
AMD A10-5600K + NVIDIA GeForce GTX 690	17,7	4,3	100%
Intel Core i3-3240 + NVIDIA GeForce GTX 690	18,9	4	107%

Соотношение

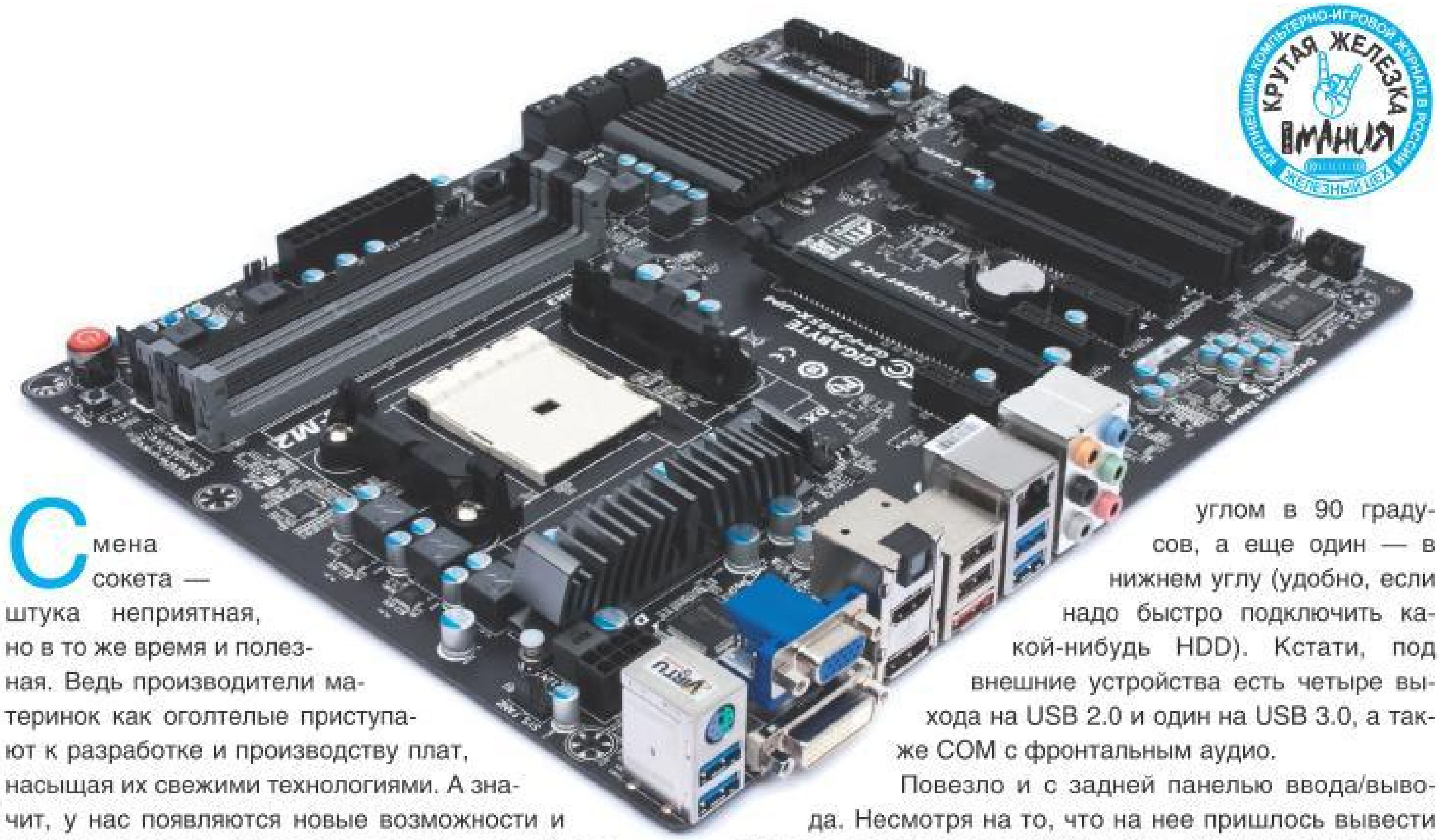
Модель процессора	Производительность	Цена
AMD A10-5600K	100%	100%
Intel Core i3-3240	96%	100%
AMD A10-5600K + NVIDIA GeForce GTX 690	100%	100%
Intel Core i3-3240 + NVIDIA GeForce GTX 690	115%	100%

СЕРЬЕЗНЫЙ ПОДХОД

Тестирование материнской платы Gigabyte GA-F2A85X-UP4

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** AMD A85X
- **Поддерживаемые процессоры:** Socket FM2 APU Trinity
- **Поддерживаемая память:** 4x 1066/1333/1600/1866 МГц DDR3, до 64 ГБ
- **Графические разъемы:** 3x PCIe x16 (x16 + x8 + x4)
- **Разъемы расширений:** 3x PCIe x1, PCI
- **Дисковая подсистема:** 7x SATA Rev. 3, eSATA (RAID 0, 1, 5, 10)
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC892, 8 каналов
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, PS/2 (клавиатура/мышь), LAN, S/PDIF, eSATA, D-sub (VGA), DVI, DisplayPort, HDMI
- **Формфактор:** ATX
- **Габариты:** 305x244 мм
- **Цена на ноябрь 2012 года:** 4500 рублей



Смена сокета — штука неприятная, но в то же время и полезная. Ведь производители материнок как оголтелые приступают к разработке и производству плат, насыщая их свежими технологиями. А значит, у нас появляются новые возможности и причина написать интересную статью. Для обзора Socket FM2 мы выбрали чипсет A85X и, пожалуй, наиболее совершенную плату на его основе — **Gigabyte GA-F2A85X-UP4**.

Внутри и снаружи

Комплект поставки у Gigabyte стандартный: инструкция, заглушка для порта ввода/вывода, шесть кабелей SATA с металлическими защелками, предохраняющими от случайного выдергивания, и диск с драйверами. По поводу последнего скажем, что терять или повреждать его мы крайне не рекомендуем. Windows новый чипсет не знает, и если что с носителем, то можно остаться с голой системой, которую даже в интернет не вывести.

Сама плата — большой черно-серый прямоугольник формфактора ATX. Сверху, ближе к правому краю, расположился белого цвета сокет. Рядом с ним встали четыре слота под оперативку типа DDR3, готовых суммарно принять до 64 ГБ памяти. Заметим, что размещены они очень близко как друг к другу, так и к ЦП-разъему. Так что толстые планки с массивными радиаторами влезают, что называется, впритык, да и особо крупный кулер вполне может перекрыть практически все слоты.

А вот к чему нет претензий — так это к остальному набору интерфейсов. Есть по три PCIe x16 и PCIe x1, а также один PCI. Расположены они все удачно. Даже если вставить две видеокарты с двухуровневым охлаждением, то в свободном доступе останутся по одному PCIe x1 и PCI.

На подключение вентиляторов предусмотрели пять 4-pin контактов с ШИМ-управлением. Раскиданы они по разным концам платы, так что дотянуться к ним можно из любого положения. Под дисковую подсистему выделили семь портов SATA Rev. 3. Шесть — на правой грани под углом в 90 градусов, а еще один — в нижнем углу (удобно, если надо быстро подключить какой-нибудь HDD). Кстати, под внешние устройства есть четыре выхода на USB 2.0 и один на USB 3.0, а также COM с фронтальным аудио.

Повезло и с задней панелью ввода/вывода. Несмотря на то, что на нее пришлось вывести видеоразъемы D-sub (VGA), DVI, DisplayPort и HDMI, место нашлось еще и для четырех USB 3.0, пары USB 2.0, eSATA, совмещенному PS/2, LAN и восьмиканальному набору аудио.

Необычности

Свои подарки получили и любители разгона. Во-первых, прямо на плате распаяны кнопки «Power», «Reset» и «Clear CMOS». Во-вторых, в наличии сразу два набора BIOS, так что можно смело экспериментировать и в случае чего мгновенно откатываться на рабочие частоты. В-третьих, стоят мощные цепи питания, прикрытые массивными алюминиевыми радиаторами.

Порадовала и система настройки. Работает все на UEFI, так что есть и поддержка мышки, и высоких разрешений. Параметров — тьма. Разрешается поиграть с памятью, процессором, вольтажами различных компонентов. При этом каждый пункт получил свой раздел, так что никаких длинных списков, все предельно понятно. Присутствует тут и 3D BIOS, когда вам представляется изображение чипсета, а для перехода, к примеру, в меню ЦП достаточно кликнуть по сокету.

Поддерживает GA-F2A85X-UP4 и технологию Lucid Virtu. С ее помощью позволяется на лету переключаться между интегрированной и дискретной видеокартами.

• • •

Gigabyte GA-F2A85X-UP4 — образцовая плата для тех, кто решит купить гибридный процессор. Материнка предлагает массу возможностей, не ограничивает в выборе комплектующих и позволяет гибко настроить свою систему, задав параметры буквально каждой железке. Примечательно, что просят за это не так уж много — всего около 4500 рублей. ● *Дмитрий Колганов*

ПЛЮСЫ

- + большой набор поддерживаемых технологий
- + хорошее охлаждение
- + много разъемов
- + удобная настройка

МИНУСЫ

- – слоты DDR3 стоят близко друг к другу

ТИХИЙ СУПЕРКУЛЕР

Тестирование процессорного кулера Cooler Master TPC 812XS

Казалось бы, что можно придумать в процессорных кулерах: все уже давно известно, налажено, прекрасно работает и продается. Однако некоторые производители все еще умудряются удивлять. **Cooler Master** вот стряхнула пыль с технологии тепловых лент, применив ее в новой модели **TPC 812XS**, которая должна справляться с любым современным процессором (вплоть до топовых версий под Socket LGA2011) и при этом оставаться практически бесшумной.

Внешние признаки

Комплект поставки — стандарт топовых кулеров. В увесистой коробке лежит нереальное количество всяких болтиков, винтиков, гаечек, крепления для дополнительного вентилятора, фирменная термопаста, специальная накидная отвертка и, конечно же, подробная инструкция, как всем этим пользоваться. Сама железка упакована так, что ей не страшны никакие переезды: толстенный слой формовочного поролона выдержит темперамент даже самого сурового грузчика.

Смотрится TPC 812XS здорово. Вроде бы стандартная башня, коих мы перевидали не одну сотню, только вот сделана так, что не придерешься. Все детали идеально подогнаны, расстояние между поверхностями выверено до десятых миллиметра, а рабочие части прошли процесс никелировки, а значит, защищены от вредных воздействий окружающей среды.

На процессор кулер опирается вытянутой (5,2 см) площадкой, пусть и не с зеркальной, но очень качественной полировкой. От нее вверх уходят шесть U-образных теплопроводных трубок, формирующих дюжину элементов, на которые напрессованы 44 алюминиевых ребра с шагом в 2 мм. Главная особенность — тепловая лента — это широкая пластина, берущая свое начало у основания и пронизывающая радиатор. По принципу работы она похожа на своих круглых собратьев: внутрь залита жидкость, которая, испаряясь при нагреве, поднимается вверх, остывает и опускается вниз. Отличие — внушительные размеры, поднимающие производительность до заоблачных высот. Заметим, что эта технология очень популярна в промышленности, но в бытовых системах охлаждения не прижилась; единственная модель, приходящая на ум, — Scythe Shogun Heatlane, выпущенная семь лет назад. Однако если тогда испарительная камера являлась главной теплоотводящей деталью, то в TPC 812XS она выполняет скорее вспомогательную роль, снимая часть нагрузки с трубок.

За активные действия в TPC 812XS отвечает низкопрофильная вертушка толщиной всего 15 мм (это когда стандартом считается 25-30 мм). Собрана она на подшипнике скольжения и должна проработать около 40 000 часов, то есть 4,5 года в режиме нон-стоп. При этом заявленный уровень шума на минимальных 500 об/мин составляет какие-то 8 дБ (примерно так сопит маленький ребенок), а если раскочегарить «карлсона» до потолка в 1600 об/мин, давление увеличится всего до 30 дБ, что соответствует тихому шепоту.

К материнской плате TPC 812XS крепится без особых проблем. К оборотной стороне чипсета приставляем специальную планку, проводим через нее болтики-подставки, затягиваем их гайками и сверху крепим сам кулер при помощи двух пластин с ножками. На все про все надо порядка десяти минут.

Тестирование

Дабы не упрощать новинке жизнь, мы решили отказаться от холодного Ivy Bridge и поставили кулер на старый и очень горячий **Core i7-920** на архитектуре **Nehalem**, показывающей нереальные по современным меркам 120 Вт TDP. Приладили мы его на материнскую плату **MSI Eclipse SLI**, оснащенную тремя планками оперативной памяти **Kingston HyperX DDD3-1666 МГц**, по 2 ГБ каждая, видеокартой **ZOTAC GeForce GTX 660 AMP! Edition** и твердотельным накопителем **Kingston SSDNow** на 64 ГБ.

Гоняли образец по стандартным тестам — сначала на обычных частотах в режимах простоя и нагрузки под пакетом Linpack, а затем на увеличенной скорости. Итоги следующие: на штатных 2,66 ГГц наш кристалл максимум выдавал 52°С, после поднятия шины до 190 МГц (3,8 ГГц на Core i7-920) камень разогрелся всего до 77°С. Для сравнения, на нашем **Cooler Master V6** (который, правда, стоит на 1000 рублей дешевле) результаты получились 58 и 81°С. Казалось бы, разница небольшая, но при продолжительной работе эти лишние четыре градуса могут сыграть решающую роль. Плюс TPC 812XS оказался на удивление тихим, у вертушки низкий звук, практически не раздражающий слух.

• • •

Cooler Master TPC 812XS — живое доказательство тому, что производителям кулеров еще есть куда стремиться. Внедрение тепловой ленты позволило не только поднять производительность без увеличения габаритов, но еще и применить малошумный вентилятор без потери эффективности. В итоге получилась отличная система охлаждения для тех, кто хочет выжать из своего камня все соки и при этом не заполнить комнату диким воем вертушек. Стоит такое удовольствие недешево — от 2600 рублей, — но оно того явно заслуживает. ● ***Дмитрий Колганов***

Результаты тестов

Частота процессора	Cooler Master V6	Cooler Master TPC 812XS
Intel Core i7-920 (2,66 ГГц)	58 (32)°C	52 (32)°C
Intel Core i7-920 (3,6 ГГц)	76 (37)°C	76 (35)°C
Intel Core i7-920 (3,8 ГГц)	81 (39)°C	77 (41)°C

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимые процессорные разъемы:** Intel LGA775/1155/1156/1366/2011, AMD Socket FM1/AM2/AM2+/AM3/AM3+
- **Материалы радиатора:** алюминий
- **Количество тепловых трубок:** 6 шт.
- **Диаметр тепловых трубок:** 6 мм
- **Количество ребер радиатора:** 44 шт.
- **Толщина ребер радиатора:** 0,5 мм
- **Вентиляторы:** 120-мм (500-1600 об/мин)
- **Уровень шума:** 8-30 дБ
- **Дополнительно:** термопаста, накидная отвертка, крепления для дополнительного вентилятора
- **Размеры:** 138x93x163 мм
- **Цена на ноябрь 2012 года:** 2600 рублей

ПЛЮСЫ

+ высокая эффективность
+ низкий уровень шума
+ логичная система крепления
+ никелированные рабочие поверхности
+ стандартные размеры

МИНУСЫ

- высокая цена

НЕПРЕВЗОЙДЕННАЯ МОЩЬ

Тестирование игрового компьютера Meijin Core i7-3970X Ice and Fire

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i7-3970X (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,5 ГГц, L3-кэш 15 МБ)
- **Материнская плата:** MSI Big Bang-X Power II (ATX, Intel X79 Express, Socket LGA2011, DDR3-1066/1333/1600/1800/2133/2400 МГц до 128 ГБ, 7x PCIe 2.0 x16, 6x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, RAID 0, 1, 5, 10; PS/2, 4x USB 3.0, 6x USB 2.0, FireWire, 2x LAN, S/PDIF-in/out, аудио)
- **Память:** 8x 8 ГБ DDR3-1600 МГц Hynix-1
- **Видеокарта:** 3x Palit GeForce GTX 680 (GeForce GTX 680, 1006/6008 МГц, 2 ГБ, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)
- **Твердотельные накопители:** 240 ГБ Intel 520 SSDSC2CW240A310, 2x 480 ГБ Intel 520 SSDSC2CW480A310
- **Жесткий диск:** 3 ТБ Seagate ST3000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)
- **Оптический привод:** Lite-on iHBS212 (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)
- **Блок питания:** 2x 1000 Вт Chieftec SPS-1000C
- **Корпус:** SilverStone Temjin TJ11
- **Дополнительно:** Cyberlink PowerDVD 11, Agnitum Outpost Security Suite Pro, Windows 7 Ultimate 64-bit, кардридер, ASUS RoG Xonar Phoebus, два года гарантии с выездом специалиста на дом
- **Цена на ноябрь 2012 года:** 460 696 рублей

Что можно купить за 460 696 рублей? Кто-то потратит эти деньги на машину, кто-то построит баньку на даче, ну а кто-то с чистой совестью отдаст их за мощный компьютер. Да, вы можете смеяться, но системы по такой цене действительно существуют, одна из них — **Meijin Core i7-3970X Ice and Fire**. За что же просят такие деньги? Сейчас расскажем.

Внешний вид

Начнем с того, что собрано это чудо в **SilverStone Temjin TJ11**. Это полноразмерный Full Tower с необычной компоновкой элементов: материнская плата развернута на 90 градусов, портами вверх. В нижней части расположился вместительный отсек для HDD и пары блоков питания формата ATX. В стандартном исполнении выглядит эта махина будь здоров, однако в Meijin решили, что нет предела совершенству, и отправили ее на доработку.

Во-первых, кейс посетил студию автомобильной аэрографии, где с него сняли заводское черное покрытие и оформили в стиле «лед и пламень». По правому боку, на фоне огненных языков, обосновался логотип компании, по левому — изображение пылающего феникса и ледяного дракона, ну а лицевая сторона получила оригинальные заглушки для 5,25-дюймовых отсеков. Во-вторых, на правой крышке разместилось окно, открывающее вид на начинку, увешанную водоблоками премиум-класса фирмы **Koolance** и подсвечиваемую голубыми светодиодами установленных вентиляторов. В-третьих, преобразилась передняя часть. Верхний слот под дисководы ушел на откуп реобасу Scythe, управляющему внутренними «карлсонами» и показывающему температуру в разных точках системы. По центру же, заняв два посадочных места, встала панель, демонстрирующая уровень рабочей жидкости и оснащенная датчиками, способными отключить компьютер в критической ситуации.

Техническая часть

Соответствует этому образу и начинка. Собрано все на базе материнской платы **MSI Big Bang-X Power II** на основе чипсета Intel X79 Express: четырехканальная память с восемью слотами, семь портов PCIe x16, шесть SATA Rev. 3 и четыре SATA 2. На задней панели — четыре USB 3.0, шесть USB 2.0, один PS/2, пара LAN, FireWire и выходы на восьмиканальную акустику с дополнением в виде коаксиальных и оптических разъемов. Отметим, что для удобства еще четыре USB выведены на крышу корпуса.

На роль процессора выбрали обновленный топ от Intel — **Core i7-3970 Extreme Edition**. Это шесть ядер Sandy Bridge-E на частоте 3,5 ГГц, оснащенных 15 МБ кэша третьего уровня. Работают они в паре с восемью планками оперативной памяти по 8 ГБ каждая. Венчают систему три видеокарты **Palit NVIDIA GeForce GTX 680**, объединенных в 3-way SLI.

Интересно подошли к массиву хранения данных. Под систему выделили один SSD от Intel — 240 ГБ со скоростью чтения 540 МБ/с, записи — 520 МБ/с. Еще два твердотельника (на этот раз в зеркальном режиме RAID 1 и объемом по 480 ГБ) есть под игры. Ну и для обычных файлов типа фильмов/фотографий поставили классический HDD емкостью 3 ТБ и скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин.

Для любителей качественного звука стоит звуковая карта **ASUS Republic of Gamers Xonar Phoebus**, о которой мы рассказывали в прошлом номере «Игромании» №12/2012 (см. «Подарок аудиофилу»). Учитывая, что в системе имеется еще и привод чтения/записи Blu-ray, — отличный выбор.

Чтобы обеспечить нормальную работу этого монстра, пришлось запитать его сразу от двух киловаттных БП **Chieftec SPS-1000C**. А чтобы все это не перегревалось — воспользоваться СВО от Koolance, которая охлаждает процессор, видеокарты и оперативную память.

Работает компьютер под управлением **Microsoft Windows 7 Ultimate 64-bit** с установленными лицензионным Blu-ray-проигрывателем **Cyberlink PowerDVD 11 Ultra** и антивирусом **Outpost Security Suite Pro**.

Производительность

Честно говоря, рассказывать о возможностях этого чуда даже как-то и неинтересно. При такой начинке он тянет абсолютно все. Посмотрите на наши таблицы. На одном мониторе в разрешении 1920x1080 системе не страшны ни **Batman: Arkham City**, ни прожорливый **Max Payne 3**. Все это прекрасно идет не только на максимальных настройках с запредельным уровнем антиалиазинга, но еще и в 3D Stereo. Зачем нужна такая мощь? Ответим — для режима 3D Vision Surround. После того как мы подключили к компьютеру три 27-дюймовых дисплея от ASUS и выставили разрешение 5760x1080, все встало на свои места. В такой конфигурации лишь от Aliens vs. Predator мы смогли добиться стабильного показателя более чем в 60 fps, остальные

Синтетические тесты

3DMark 11		
Graphics	Physics	Score
24 370	12 841	19 081

PCMark 7
Scores
5579

Unigine Heaven Benchmark 3.0 (1920x1080)	
FPS	Scores
124,4	3133

Unigine Heaven Benchmark 3.0 (5760x1080)	
FPS	Scores
34,9	879

проекты держались на отметке в 30-50 кадров в секунду, что, впрочем, для комфортной игры более чем достаточно.

•••

Meijin Core i7-3970X Ice and Fire — это, безусловно, уникальная система. Она щелкает самые сложные задачи как орешки и при этом почти не греется и не шумит. Да, стоит это совсем недешево, но одно то, что в природе существуют такие монстры, не может не радовать. ● *Дмитрий Колганов*

Игровые тесты (кадров в секунду)

Just Cause 2	
1920x1080, VeryHigh, AF 16x, AA 8x	103,9
1920x1080, VeryHigh, AF 16x, AA 8x, 3D Vision	60,1
5760x1080, VeryHigh, AF 16x, AA 2x	73,1
5760x1080, VeryHigh, AF 16x, AA 2x, 3D Vision	40,3
Max Payne 3	
1920x1080, Max, AF 16x, AA 8x	57,4
1920x1080, Max, AF 16x, AA 8x, 3D Vision	41,3
5760x1080, Max, AF 16x, AA 8x	35,6
5760x1080, Max, AF 16x, AA 8x, 3D Vision	30,7
Batman: Arkham City	
1920x1080, Max, AF 16x, AA 8x	82
1920x1080, Max, AF 16x, AA 8x, Full PhysX	47
1920x1080, Max, AF 16x, AA 8x, 3D Vision	53
1920x1080, Max, AF 16x, AA 8x, 3D Vision, Full PhysX	39
5760x1080, Max, AF 16x, AA 2x	42
5760x1080, Max, AF 16x, AA 2x, Full PhysX	30
5760x1080, Max, AF 16x, AA 2x, 3D Vision`	37
5760x1080, Max, AF 16x, AA 2x, 3D Vision, Full PhysX	30
Aleins vs. Predator	
1920x1080, VeryHigh AF 16x, AA 4x	155,1
1920x1080, VeryHigh AF 16x, AA 4x, 3D Vision	76,7
5760x1080, VeryHigh AF 16x, AA 4x	66,8
5760x1080, VeryHigh, AF 16x, AA 2x, 3D Vision	76,7

ЗАПИСЬ БЕЗ ПРОБЛЕМ

Тестирование устройства видеозахвата AVerMedia Live Gamer HD

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Максимальное разрешение видео:** 1080p
- **Форматы видео:** H.264
- **Разъемы:** HDMI
- **Интерфейс:** PCIe x1
- **Поддерживаемые системы:** Windows XP/Vista/7/8
- **Цена на ноябрь 2012 года:** 7000 рублей

В «Игромании» №6/2012 мы тестировали необычную плату видеозахвата **AVerMedia Game Broadcaster HD** (см. «Прямой эфир»), здорово облегчающую процесс записи игровых подвигов и позволяющую транслировать рейдовые забеги напрямую в интернет. Жалоба на это устройство была одна — слишком сильная зависимость от производительности компьютера. В новой карте, **Live Gamer HD**, с этой проблемой, похоже, справились.

Меньше, да лучше

Как и предшественник, плата рассчитана на работу в ПК. В большой и очень красивой коробке лежит само устройство, пульт ДУ, инструкции, диск с ПО, а также полный набор кабелей и переходников. В отдельном боксе спрятались полутораметровый HDMI-HDMI, 15-сантиметровый проводок HDMI-to-DVI-out, HDMI-to-DVI-in и 75-сантиметровый «джек-джек».

Сама карта стала значительно короче и выше (90x90 мм), так что в особо тонкий HTPC не уместится. Зато теперь есть металлический экран, защищающий все микросхемы от наводок. Правда, что именно он там охраняет, не совсем понятно: все чипы заводские, маркировка стоит лишь на оперативной памяти Nanya.

С системой Live Gamer HD связывается по PCIe x1, дополнительного питания не требует. При первой установке Windows накатывает стандартные драйвера, однако для полноценного функционирования надо ставить фирменный софт **RECentral**.

Простота в квадрате

Сделана программка настолько просто и понятно, что за одно это хочется пожать разработчикам руку. Всего есть четыре пункта: новости обновлений (зачем-то грузятся по умолчанию), настройки захвата и стрима, а также папки для сохранения получившихся файлов.

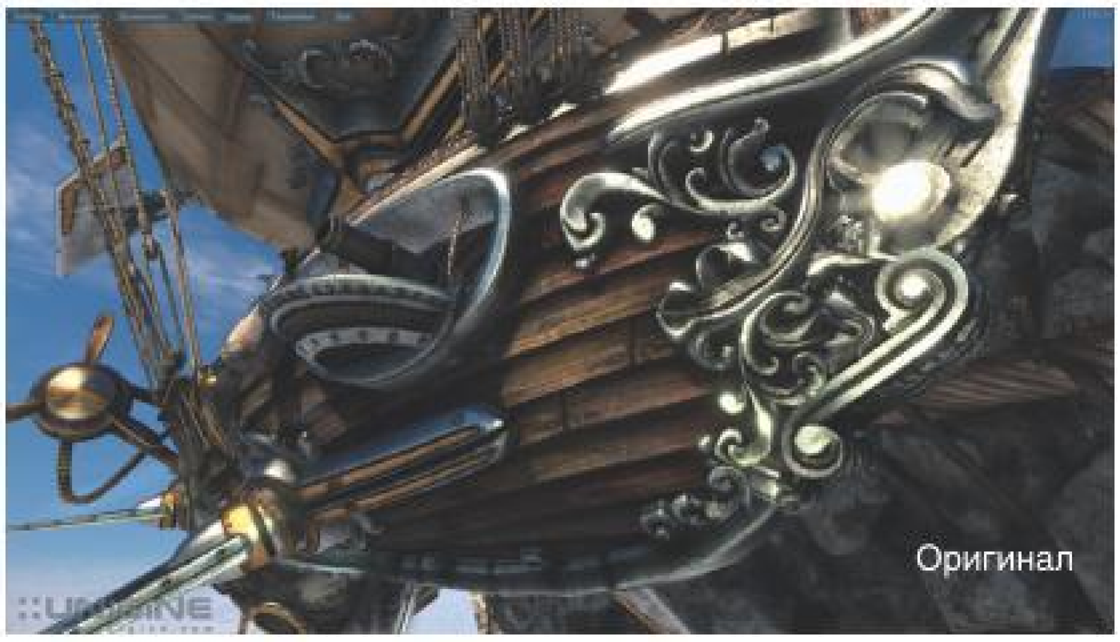
Немного и основных опций. Так, перед записью разрешается определиться со схемой подключения, источником звука, а также параметрами видео. Последних негусто. Интегрированный в плату процессор работает исключительно с H.264, которому можно задать уровень сжатия, разрешение и количество кадров. Альтернативных вариантов, как это было с Broadcaster HD, нет. Вроде бы это плохо — отсутствие свободы немного напрягает. Но в то же время это и огромный плюс: никаких заморочек с экспериментами и нудным поиском идеала. Сильно упрощает жизнь и процесс коммутации, а также запуска съемки.

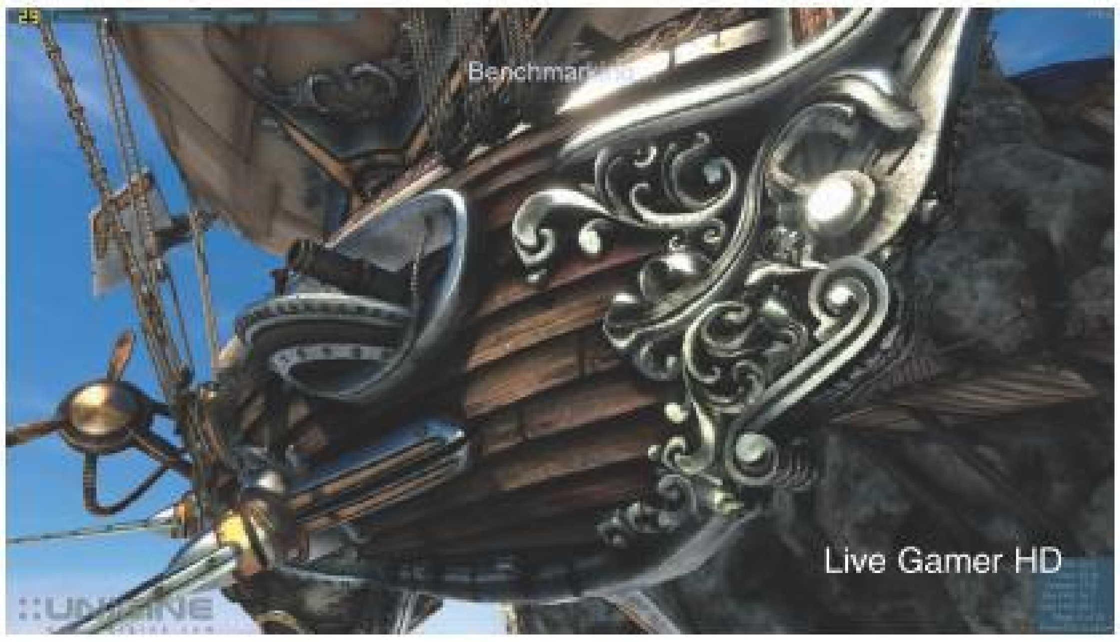
У карты есть четыре разъема — HDMI-in/out и audio-in/out. Один HDMI-порт занимается проводом с видеокарты, второй — кабелем на монитор. То же самое и со зву-

КАЧЕСТВО ЗАПИСИ

Единственный формат, с которым работает Live Gamer HD, — это кодек H.264. На данный момент это одно из лучших и самых популярных решений для конвертирования. При создании данного алгоритма перед разработчиками стояла вполне определенная задача — улучшить процесс таким образом, чтобы при аналогичном MPEG-4 качестве объем конечного файла был в два раза меньше. Надо сказать, с возложенной обязанностью программисты справились на отлично. Пять минут видео в разрешении 1080p занимают не больше 450-500 МБ, что для полуторачасового кино составляет около 9-10 ГБ.

К сожалению, несмотря на впечатляющие показатели, качество роликов все еще оставляет желать лучшего. Так как сжатие идет с использованием зависимых кадров (в них хранится лишь небольшая часть информации), то детали изображения неизбежно теряются — заметно на мелких объектах и однородных поверхностях: текстуры немного размываются и порой сливаются в единое полотно. В точности передать те красоты, что может выдать ваша новая GeForce GTX 690, не получится, но для формирования общего впечатления H.264 хватает с головой.


Оригинал


Live Gamer HD

ком: 3,5-мм джек на вход и такой же на выход. Изображение на устройства вывода идет напрямую, так что никаких задержек, та же ситуация и при захвате.

Благодаря собственному кодеру Live Gamer HD не нагружает систему, тратятся исключительно ресурсы самой железки и HDD. Мы замерили производительность в Unigine Heaven Benchmark 3.0 — не потеряно и десятой части fps, и это когда популярный FRAPS отъедал по 5-6 кадров в секунду.

Примечательно, что старт записи организован через комплектную USB-кнопку. Стукнул по пластиковому кругляшу — пошел процесс, тапнул еще раз — остановился. При этом при захвате начинают мигать встроенные светодиоды, так что всегда знаешь, что сейчас происходит.

Трансляция

Что касается стрима своих подвигов в онлайн, то и здесь все очень легко. В соответствующем пункте меню достаточно выбрать нужный сайт (по умолчанию поддерживаются **TwitchTV**, **UStream** и **Own3D**), вбить свои логин/пароль и нажать «Соединиться». Все, процесс можно запускать. Отметим, что в комплекте есть сертификат на трехмесячную лицензию программы **Xplit Broadcaster**, мощный редактор стримов, позволяющий комментировать свои видео, добавлять эффекты и подключать несколько источников.

• • •

Знакомство с Live Gamer HD оставляет четкое ощущение того, что при разработке перед инженерами стояла единственная задача — сделать так, чтобы работало хорошо и не напрягало пользователя. В итоге новинка AVerMedia вообще ничего от вас не требует: воткнул плату в слот PCIe, подвел провода и нажал кнопку. Видео готово, все счастливы. Да, конечно, хочется больше свободы в плане выбора форматов записи (все-таки H.264 не самый качественный кодек; см. врезку), но, что называется, устройство на это и не рассчитывалось. Для обладателей суперкомпьютеров и любителей поковыряться с параметрами есть Broadcaster HD. Стоит Live Gamer HD порядка 7000 рублей; учитывая, что дополнительных вложений в мощную систему не потребуется, цена вполне разумная.

● *Дмитрий Колганов*

ПЛЮСЫ

+ предельно проста в настройках
+ не нагружает компьютер
+ есть HDMI

МИНУСЫ

- высокая цена
- поддерживается *только* H.264

ТРИ В ОДНОМ

Тестирование телефоно-планшето-ноутбука ASUS Padfone

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ASUS PADFONE

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Дисплей:** 4,3 дюйма (540x960), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Qualcomm MSM 8260A (1,5 ГГц) + Adreno 225
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32/64 ГБ
- **Камеры:** 0,3 Мп (передняя), 8 Мп (задняя, автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 900/ 1800/1900 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, micro-HDMI, 3,5-мм джек, интерфейсный разъем
- **Аккумулятор:** 1520 мАч
- **Время автономной работы:** разговор — 15,5 ч, ожидание — 370 ч
- **Размеры:** 12,8x6,5x0,9 см
- **Вес:** 129 г
- **Цена на ноябрь 2012 года:** 20 000 рублей

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ASUS PADFONE STATION DOCK

- **Количество кнопок:** 82 шт.
- **Аккумулятор:** 6600 мАч
- **Интерфейсы:** 2x USB 2.0
- **Дополнительно:** кардридер, тачпад
- **Габариты:** 27,1x18,5x2,8 мм
- **Вес:** 640 г
- **Цена на ноябрь 2012 года:** 8500 рублей

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ASUS PADFONE STATION

- **Дисплей:** 10,1 дюйма (1280x800), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
- **Камера:** 1,3 Мп (передняя)
- **Разъемы:** док-коннектор, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 6600 мАч
- **Дополнительно:** стилус-гарнитура
- **Размеры:** 27,3x17,6x1,4 см
- **Вес:** 724 г
- **Цена на ноябрь 2012 года:** 8500 рублей

Как оказалось, **Transformer Infinity**, с которым мы познакомились в «Игромании» №10/2012 (см. «Полный HD»), — это не предел полета инженерной мысли, сотрудники **ASUS** способны на большее. Так, в **ASUS Padfone** тайваньцы научили телефон превращаться в планшет или ноутбук. Как и кому это нужно? Сейчас разберемся.

Что это?

ASUS Padfone — это, по сути, три разных устройства, объединенных одним железом. Есть Android-телефон, есть специальная **Padfone Station**, превращающая его в планшет, и есть **Padfone Station Dock**, добавляющая клавиатуру и набор разъемов. Расскажем о каждом в отдельности и начнем с трубки.

Padfone начисто лишен кричащей внешности — он скромный, сдержанный, качественно собранный и продуманный по части весогабаритных параметров. На лицевой стороне расположился 4,3-дюймовый экран. И хотя такие габариты не всегда удобны (большой палец не может охватить все пространство), с творением ASUS работать оказалось приятно. Матрица расположена по центру передней панели — расстояние от дисплея до верхней и нижней кромок примерно одинаковое. А программные иконки **Android 4.0** немного уменьшили полезную площадь рабочего стола.

Заметим, что ASUS использовала Super AMOLED-матрицу, более привычную для флагманов HTC, Sony и Samsung. Правда, в отличие от конкурентов, разрешение у нее всего 540x960 точек — как у iPhone, с поправкой на соотношение. Так что плотность пикселей невысока, но по уровню яркости, углов обзора и чувствительности сенсора — никаких нареканий. Целостность этого мониторчика охраняет стекло Corning Gorilla Glass, легко выдерживающее соседство со связкой ключей.

Задняя часть — это батарейная крышка с необычным рельефным покрытием, объектив камеры на 8 Мп и вспышка. Все разъемы ютятся на левой боковине (micro-USB, micro-HDMI и трехконтактный интерфейсный порт). На противоположной — только две кнопки для регулировки громкости. «Питание» и вход для наушников отправились на верхний торец, а основание получило лишь маленькую прорезь микрофона.

Ахалай-махалай

Вторая часть конструктора — Padfone Station, грубо говоря, 10,1-дюймовый планшет. От собратьев его отличает лишь специальный отсек с крышкой как у автомобильного багажника и полное отсутствие какой-либо технической начинки. Для функционирования ему жизненно необходим телефон, который вставляется в вышеупомянутую ячейку и закрывается на защелку. Все разъемы и кнопки трубки в этом положении блокируются, доступными остаются лишь глазок задней камеры и вспышка — для них в док-станции прорезали соответствующие отверстия. Взамен предлагаются фирменный 30-pin коннектор, похожий на те, что были в устройствах Apple прошлых поколений, фронтальная оптика с сенсором в 1,3 Мп, 3,5-мм джек для гарнитуры, клавиша питания и, конечно же, большой экран.

Последний получил IPS-матрицу, прикрытую защитным стеклом Gorilla Glass, и разрешение 1280x800. Соотношения идеальные — приятно и фильмы смотреть, и книги читать, и браузером пользоваться. Углы обзора не такие широкие, как у телефона, но цветопередача гораздо честнее.

При включении Padfone Station автоматически разворачивает меню под большую диагональ, при этом все открытые программы остаются на месте. Если на трубке была страница в браузере — она же будет и на большом дисплее, то же с фотографиями, видео, рабочими столами. Отметим, что переключение в новый режим происходит почти мгновенно — никаких подзагрузок или глюков.

Помимо увеличения, Padfone Station предлагает прибавку ко времени работы. Таблетка оснащена аккумулятором на 6600 мАч, а вернее, двумя раздельными батареями по 3300 мАч каждая. Этого хватает на сутки активности с 3G и Wi-Fi, а также для нескольких зарядок самого смартфона. Да, во время использования энергия перекачивается в телефон, что очень удобно.

И планшет превращается...

Ну и, наконец, последний штрих — Station Dock. С этой штукой мы знакомы еще по серии ASUS Transformer. Обычная клавиатура с низкопрофильными кнопками и тачпадом, заключенная в массивный металлический корпус. К планшету цепляется посредством пары защелок и общается с ним через 30-pin интерфейс, продублированный на боку.

Как ни странно, но док-станция несет в себе гораздо больше приятностей, нежели таблетка. Прежде всего это массив клавиш,

прекрасно подходящий для набора приличных объемов текста. Блогеры, студенты, переводчики, журналисты — довольны будут все. В каком-то смысле клавиатура Padfone даже практичнее многих нетбучных представителей. А вот присутствие тачпада — решение все еще сомнительное. Во-первых, сенсорным экраном пользоваться удобнее, во-вторых, Android к четвертой версии так и не научился адекватно воспринимать подобные площадки.

Еще один плюс док-станции — наличие пары нормальных USB, SD-кардридера и, внимание, еще одного аккумулятора на 6600 мАч. То бишь вкупе с планшетной и смартфонной частями общий объем заряда ASUS Padfone составляет впечатляющие 14 720 мАч!

На практике

Честно говоря, сама идея, концепция и реализация ASUS Padfone впечатляют. Абсолютно все детали тут доведены практически до идеала, и, рассматривая их по отдельности, придраться к ним невозможно. Однако, соединяя все вместе, начинаешь задаваться вопросами.

Начнем с того, что, в отличие от той же серии Transformer, конструкция в сборе выглядит не то чтобы очень элегантно. Крышки и места сочленений сделаны слишком явно, из-за чего устройство смотрится ну уж очень технологично и вряд ли понравится утонченным натурам или девушкам.

Дальше — масса и развесовка. Трубка — стандартные 129 граммов, планшет — 724 грамма, клавиатура — еще 662 грамма. Итого: 1515 граммов. Много? Да не то слово, особенно учитывая, что эти полтора килограмма разместили в корпусе 11-дюймового ноутбука, выполненного из металла, а следовательно, в сумке они ощущаются натуральным кирпичом. Впрочем, все относительно. Отдельно лэптоп + таблетка + телефон будут весить еще больше. Так что за недостаток это считать не будем, просто факт.

А вот то, что ASUS не смогла избавиться от главной болезни Transformer, — печально. Верхняя половинка (та самая, в которую устанавливается смартфон) тяжелее клавиатурной части, поэтому в положении «ноутбук на столе» состояние у конструкции неустойчивое — Padfone норовит запрокинуться назад. Хотя сказать, что инженеры в этом направлении не трудятся, нельзя. Основание оснащено четырьмя резиновыми ножками, хоть как-то удерживающими железку на поверхности.

Еще один спорный момент — начинка. Дело в том, что она есть только у трубки, остальные элементы лишь используют ее ресурсы. А это значит — никакой NVIDIA Tegra 3 с четырьмя прожорливыми ядрами на ARM Cortex A9, аккумулятор телефона их бы не вытянул (яркий пример — HTC One X). В Padfone используется более простой двухъядерный кристалл **Qualcomm MSM 8260A** на скорости в 1,5 ГГц. Выбор, надо сказать, хороший, тем более что у этой платформы есть врожденная поддержка 3G, отсутствующая у NVIDIA, да и с основными обязанностями камень справляется хорошо.

Padfone без проблем открывает криво созданные PDF-документы (отсканированные книги, руководства), воспроизводит Full HD-видео (как YouTube, так и файлы с карты памяти) и позволяет комфортно работать с максимальным числом вкладок в Android-версии Google Chrome. Единственный его недостаток по сравнению с топом от NVIDIA — не может запускать игры, предлагаемые NVIDIA в магазине TegraZone.

Зато ко времени работы в творении ASUS вообще не придерешься. Смартфон обеспечивает день функционирования (20-30 минут разговоров, чтение почты, социальных сетей, 1-2 часа музыки). В планшетном режиме спокойно живет двое суток. Ну а в полном сборе — и все три-четыре дня. Результат более чем достойный.

• • •

ASUS Padfone — штука настолько оригинальная, что мы не можем однозначно сказать, стоит она того, чтобы тратить на нее свои деньги, или нет. Так что сейчас мы просто взвесим все «за» и «против».

В принципе, минус у Padfone только один: непонятно, зачем он нужен. Да, телефон хороший, пусть и дорогой (около 20 000 рублей). Но мысль превращать его в планшет или ноутбук, хоть и красиво смотрится на бумаге, на практике почти не применима. Перекидывать трубку туда-сюда, чтобы получить таблетку? То еще удовольствие, раздельные устройства удобнее. Использовать в качестве замены лэптопу? Тоже не получается — ну нет на Android толковых программ вроде того же Office Word.

В списке «за» значатся следующие вещи. Первая: Padfone притягивает внимание окружающих, что сегодня большая редкость. Вторая: несмотря на странность, идея жизнеспособна и отлично реализована. Третья: полный комплект обойдется заметно дешевле трех различных железок, да и работать будет в разы дольше.

В итоге Padfone можно порекомендовать любителям всего необычного, а также желающим сэкономить. Однако тем, кому необходима рабочая машина, мы все же посоветуем покупать раздельные устройства. • ***Виктор Зайковский***

ЧЕТВЕРТЫЙ ЭЛЕМЕНТ

В комплекте с ASUS Padfone Station идет один интересный аксессуар — емкостной стилус, которым можно рисовать прямо на экране. Неожиданно, но он же решает проблему с приемом звонков в режиме планшета — в ручку встроили Bluetooth-гарнитуру. К сожалению, оценить ее в действии нам не удалось, во всех тестовых образцах она была либо утеряна, либо сломана. Однако, по отзывам пользователей, работать с этой штукой вполне удобно.

+ ПЛЮСЫ +

- + высокая производительность
- + удобная клавиатура
- + длительное время работы
- + необычный формфактор

— МИНУСЫ —

- – слишком большой и тяжелый в собранном виде
- – не является полноценной заменой ноутбуку

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Компания **AMD** провела работу над ошибками. И пусть ее новые процессоры с архитектурой **Piledriver** отличниками не назовешь, но в твердые хорошисты они точно выбились. То же самое можно сказать и о видеокартах **Radeon** — они стали стоить ровно столько, сколько и должны были, чтобы догнать и местами перегнать конкурента.

Основные изменения этого месяца

- В связи с подорожанием комплектующих придется несколько урезать конфигурации. Первый претендент под нож — относительно дорогая видеокарта **GeForce GTX 660**. Представители на базе **AMD Radeon HD 7850** чуть медленнее, но ощутимо дешевле. За счет этого даунгрейда в конфигурацию «Дешево и сердито» на базе **Intel** удалось уместить полноценный **Core i3-3220**.
- Объем оперативной памяти влияет на производительность системы существеннее, чем частота. Наш минимум на сегодня — 8 ГБ DDR3-1600 МГц.
- Обновим кристаллы в системных блоках на базе AMD. Теперь это сплошь «Бульдозеры» под Socket AM3+. В бюджетных компьютерах используем **FX-4130** и **FX-6200** на ядрах **Zambezi**. В более дорогой «Займи, но купи» достойную конкуренцию Intel составят **AMD FX-6300** и **FX-8350**.
- Король умер, да здравствует король! Новым процессором «номер один» становится **Intel Core i7-3970X Extreme Edition** и занимает свое законное место под кулером в конфигурации «Тебя я видел во сне».

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ (intel)

ЦП: Intel Core i7-3970X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,5 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	33 250
Кулер: Noctua NH-D14 SE2011 (алюминий+медь, 14 см, 900-1200 об/мин, 13,2-19,6 дБ)	3190
Системная плата: ASUS Rampage IV Extreme (eATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400 до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 6x SATA 2, 4x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио)	13 520
Память: 8x 8 ГБ DDR3-2133 МГц CORSAIR Dominator Platinum (CMD64GX3M8A2133C9)	28 520
Видеокарты: 2x ASUS GeForce GTX 690 4GD5 (NVIDIA GeForce GTX 690, 915-1019/6008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort)	65 040
SSD: 480 ГБ OCZ Revodrive3 X2 RVD3X2-FHPX4-480G (PCIe 4x, запись — 1250МБ/с, чтение — 1500МБ/с)	26 250
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Hitachi DeskStar IDK H3IK40003272SW (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 МБ) в режиме RAID1	15 700
Дисковод: ASUS BW-12B1LT/BLK/G/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	3 680
Корпус: Lian Li PC-V2120 Black (Full Tower, ATX, 3x 140 мм, 2x 120 мм, 4x USB 3.0, eSATA, аудио)	16 250
Блок питания: Thermaltake Toughpower W0171 (ATX, 1500 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4x 8-pin, 4x 6-pin, 4+4-pin)	9000
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводная, подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9250
Звуковая карта: ASUS ROG Xonar Phoebus (24 бит, 192 кГц, 118 дБ)	6290
Колонки: Edifier S550 (5.1, 5x 32 Вт + 120 Вт, 85 дБ, 20-20 000 Гц)	16 810
Мониторы: 3x ASUS VG278H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, колонки 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	72 300
Со всеми наворотами:	**319 050**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (AMD)

ЦП: AMD FX-6300 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4890
Кулер: Ice Hammer IH-4700 (алюминий + медь, 120 мм, 700-1500 об/мин, 15-28 дБ)	1540
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA- UD3 rev 1.2 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4050
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц CORSAIR Vengeance (CMZ8GX3M2A1866C9R)	1650
Видеокарта: MSI N670 PE 2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 670, 1019-1097/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 870
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3180
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	790
Корпус: NZXT H2 (ATX, 3x120 мм, USB 3.0, 3x USB 2.0, eSATA, аудио, док-станция для 3,5" SATA HDD, управление оборотами вентиляторов)	3680
Блок питания: Aerocool VP-750 (750 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2310
Системный блок:	**34 960**
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G19 (проводная, 104 основных + 27 дополнительных клавиш, подсветка, USB-хаб, ЖК-дисплей)	4600
Колонки: SVEN IHOO MT 5.1P (5.1, 5x 20 Вт + 50 Вт, 80 дБ, 40-22 000 Гц)	6340
Монитор: ASUS VK278Q (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, веб-камера, PiP, стереоколонки 2x 3 Вт)	13 300
Системный блок и периферия:	**61 150**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2190
Замена видеокарты: ASUS GTX680-DC2O-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 680, 1019-1084/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6980
SSD: 128 ГБ OCZ Agility 3 AGT3-25SAT3-128G (SATA Rev. 3, запись — 500МБ/с, чтение — 525МБ/с)	3010
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**75 780**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (intel)

ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7480
Кулер: Ice Hammer IH-4700 (алюминий + медь, 120 мм, 700-1500 об/мин, 15-28 дБ)	1540
Системная плата: ASRock Z77 Extreme4 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2400/2800 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, 4x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, аудио)	4730
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц CORSAIR Vengeance (CMZ8GX3M2A1866C9R)	1650
Видеокарта: MSI N670 PE 2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 670, 1019-1097/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 870
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2450
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	790
Корпус: Aerocool VS-4 (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1680
Блок питания: Aerocool VP-750 (750 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2310
Системный блок:	**35 460**
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, подсветка, 114 основных + 10 дополнительных клавиш)	4600
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	6860
Монитор: Samsung S27A750D (TN, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, HDMI, DisplayPort, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте)	15 450
Системный блок и периферия:	**64 320**
Замена ЦП: Intel Core i7-3770K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3320
Замена видеокарты: ASUS GTX680-DC2O-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 680, 1019-1084/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6980
SSD: 128 ГБ OCZ Agility 3 AGT3-25SAT3-128G (SATA Rev. 3, запись — 500МБ/с, чтение — 525МБ/с)	3010
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**80 080**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ЦП: AMD FX-4130 (Zambezi, Socket AM3+, 3,8 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3550
Кулер: Cooler Master S400 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 20 дБ)	760
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, аудио)	2240
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц CORSAIR Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1380
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-1GD (AMD Radeon HD 7850, 900/4800 МГц, 1 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	5950
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2450
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	790
Корпус: Gigabyte GZ-X6B (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1400
Блок питания: OCZ CoreXStream CXS500W (550 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6+2-pin, 6-pin, 2x 4-pin, 4x SATA, FDD)	1510
Системный блок:	**20 030**
Мышь: A4Tech XL-750MK (600-3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Jetbalance Jb-345 (2.0, 2x 18 Вт, 20-20 000 Гц)	1600
Монитор: ASUS VS247H (LED, TN+Film, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники)	7250
Системный блок и периферия:	**30 150**
Замена ЦП: AMD FX-6200 (Zambezi, Socket AM3+, 3,8 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	810
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N66TWF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 941-1019/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3600
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц CORSAIR Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1380
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**38 390**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ЦП: Intel Core i3-3220 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3780
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	490
Системная плата: Gigabyte GA-B75-D3V (ATX, Socket LGA1155, Intel B75, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, SATA Rev. 3, mSATA, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, D-sub (VGA), DVI, аудио)	2410
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц CORSAIR Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1380
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-1GD (AMD Radeon HD 7850, 900/4800 МГц, 1 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	5950
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2450
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	790
Корпус: Gigabyte GZ-X6B (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1400
Блок питания: OCZ CoreXStream CXS500W (550 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6+2-pin, 6-pin, 2x 4-pin, 4x SATA, FDD)	1510
Системный блок:	**20 160**
Мышь: A4Tech XL-750H (600-3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Jetbalance Jb-444 (2.1, 2x 9 Вт + 12 Вт, 70 дБ, 50-20 000 Гц)	1820
Монитор: ViewSonic V3D231 (LED, TN+Film, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте)	9100
Системный блок и периферия:	**32 350**
Замена ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3700
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N66TWF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 941-1019/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3600
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц CORSAIR Vengeance (CMZ8GX3M2A1866C9B)	1380
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**43 480**

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ЦП: AMD FX-6200 (Zambezi, Socket AM3+, 3,8 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4360
Кулер: Cooler Master S400 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 20 дБ)	760
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, аудио)	2240
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц CORSAIR Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1380
Видеокарта: Gigabyte GV-N66TWF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 941-1019/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9550
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2450
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	790
Корпус: Aerocool VS-9 (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1650
Блок питания: Aerocool Strike-X 600 (600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2100
Системный блок:	**25 280**
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G110 (пров., 104 осн. + 25 доп. клавиш, подсветка, USB-хаб)	2550
Колонки: Edifier R2000T (2.0, 2x 30 Вт, 38-20 000 Гц, 95 дБ)	4160
Монитор: BenQ GL2750HM (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, стереоколонки 2x 2 Вт)	9650
Системный блок и периферия:	**43 190**
Замена ЦП: AMD FX-6300 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	530
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N670OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 670, 980-1058/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3320
SSD: 60 ГБ OCZ Vertex 3 VTX3-25SAT3-60G (SATA Rev 3, запись — 480 МБ/с, чтение — 535 МБ/с)	2180
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**52 970**

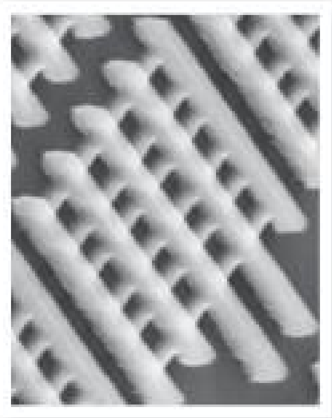
СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ЦП: Intel Core i3-3220 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3780
Кулер: Cooler Master S400 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 20 дБ)	760
Системная плата: MSI ZH77A-G43 (ATX, Socket LGA1155, Intel H77, 4x DDR3-1066/1333/1600/1800/2000/2200/2400 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, 4x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	2870
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц CORSAIR Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1380
Видеокарта: Gigabyte GV-N66TWF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 941-1019/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9550
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2450
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	790
Корпус: Aerocool VS-9 (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1650
Блок питания: Aerocool Strike-X 600 (600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2100
Системный блок:	**25 290**
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (пров., 104 осн. + 18 доп. клавиш, подсветка, USB-хаб)	2850
Колонки: Microlab FC 730 (5.1, 84 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ, пульт ДУ)	5220
Монитор: Samsung S23A700D (LED, TN, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², DVI, HDMI, 3D Stereo, аудио)	10 650
Системный блок и периферия:	**45 560**
Замена ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3700
Замена видеокарты: Palit JetStream NE5X670H1042-104XJ (NVIDIA GeForce GTX 670, 1006-1084/6108 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3320
SSD: 60 ГБ OCZ Vertex 3 VTX3-25SAT3-60G (SATA Rev 3, запись — 480 МБ/с, чтение — 535 МБ/с)	2180
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**57 210**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО

Железный гуру Дмитрий Горячев разбирает письма читателей, дает советы, размышляет о состоянии индустрии, подмечает интересные тенденции и задает неудобные вопросы представителям разных компаний

Дмитрий Горячев



Не совсем понятна концепция Intel 3D Tri-Gate транзисторов. Каким образом High-K-диэлектрик может улучшать работу затвора?

Прежде чем ответить на ваш вопрос, надо разобраться, что такое транзистор. Впервые о возможности создания этого прибора заговорили почти 90 лет назад, но на практике он появился лишь в 1947 году, за что его разработчики были удостоены Нобелевской премии.

Вдаваться в конкретные виды, способы построения и переключения этих элементов не будем, объясним главное. Грубо говоря, транзистор состоит из трех деталей: эммитер, коллектор и база. Первые две — вход и выход. Последняя — кран, способный изменять «напор» тока между двумя точками. Смысл в том, что управляется вся эта конструкция без участия подвижной механики, исключительно электричеством, что позволяет добиться, во-первых, компактности, а во-вторых, быстродействия. В процессорах «регулирование силы» не используется — для них важно то, что можно практически мгновенно открыть или закрыть вентиль, а значит, задать положение «ноль» или «единица», что соответствует базовой логике компьютера.

Появление «трехмерной» модели от Intel было обусловлено постепенной эволюцией производства: размер транзисторов неуклонно уменьшался и сейчас достиг отметки в 22 нм. Благодаря этому производитель смог увеличить количество блоков без изменения площади кристалла, однако это же привело и к ряду проблем. Маленьким элементом оказалось сложно управлять, а токи утечки стали превышать разумные пределы. Чтобы избежать трудностей, компания Intel придумала новую компоновку. Если раньше все три составляющие лежали в одной плоскости, то теперь база стоит выше эммитера и коллектора, за счет чего ее удалось сделать толще, а слой между входом и выходом уменьшить до такой степени, что токи утечки практически пропали, а скорость переключения повысилась на 37% при работе с малыми напряжениями.

Что касается High-K-диэлектриков, то они применяются Intel с 2007 года и впервые появились в семействе Penryn (Core 2 Duo). Делаются они на основе гафния, обладающего высокой диэлектрической проницаемостью. Несмотря на дороговизну этого материала, с его помощью получилось не только ужать габариты транзисторов, но и заметно снизить токи утечки, которые увеличивают нагрев кристалла и плохо сказываются на его надежности.

Оправдан ли переход на USB 3.0? Куда ни глянь, пропускная способность ограничивается контроллерами устройств.

Если бегло взглянуть на характеристики, то смысла откладывать переход нет. По сравнению с USB 3.0-потолком в 5000 Мбит/с, прямо скажем, USB 2.0 со своими 480 Мбит/с выглядит жалко. То же можно сказать и про интерфейс SATA, который в третьей ревизии поднялся с 3 до 6 Гбит/с. Однако срочному отказу от древних технологий мешают несколько факторов.

Первый — это необходимость модернизировать компьютер, так как системы прошлых поколений с новыми стандартами не дружат. Самый простой способ — купить материнку с соответствующими разъемами. Если бюджет не позволяет, тогда есть вариант с приобретением PCIe-платы с нужными контактами. Но, как вы правильно заметили, для того чтобы использовать открывшиеся возможности, надо обеспокоиться поиском устройств.

Железки, рассчитанные на работу с USB 2.0 или SATA 2, оснащены контроллерами под низкую скорость, и если они прибавят в производительности, то совсем немного. Таким образом, освежить придется и парк внутренних/внешних жестких дисков, а также флэшек. Единственное, что реально оставить из старого набора, — SSD.

Понятное дело, одним махом выкинуть годами нажитое добро — жалко, да и накладно. Так что со своей стороны мы порекомендуем не торопиться, но, покупая новый носитель, отдавать предпочтение современным технологиям, тем более что они обратно совместимы.

Десктопные компьютеры все реже покупают для домашнего использования. В последнее время все предпочитают ноутбуки. Есть ли какая-нибудь свежая статистика, насколько сильно стационарники уступили лэптопам?

Особой статистики в свободном доступе нет, но надо признать, что рынок меняется, и не в пользу компьютеров. По нашим данным, сегодня резко просели продажи всех видов ПК — как ноутбуков, так и стационарных систем. Известно, что последние два года не работает сезон Back to School (конец августа — сентябрь), хотя раньше это было самое прибыльное время. То же и с лэптопами: закупленные с расчетом на рост рынка модели пылятся на складах и мешают реализации новых образцов. Зато в мобильном секторе (телефоны, планшеты) дела идут просто отлично.

Что же касается процентного соотношения ноутбуки/стационарники, то первых, конечно, больше. И логика тут простая. Как правило, в семье заводится только один «большой» компьютер, а если нужен второй/третий/четвертый, то покупается лэптоп — ему и место не нужно, и цена не кусается.

Любителям драматизировать ситуацию скажем, что беспокоиться за рынок ПК не стоит. Просто он пришел к точке, когда темпы роста стали замедляться. Одна из причин данной проблемы — это бессмысленность апгрейда. Процессоры давно достигли той мощности, когда дальнейшая прибавка вроде как и не нужна, все и так работает. А покупать раз в год видеокарту — тоже не понятно зачем, все современные игры прекрасно себя чувствуют на GPU позапрошлого поколения.

Задумался над темой организации WiDi-соединения. Расскажите об этом подробнее, что мне нужно, какие требования, стоит ли вообще этим заморачиваться.

Технология Wireless Display — это очередная перспективная разработка Intel, не получившая должной раскрутки. В двух словах она описывается так: есть ноутбук, есть большой телевизор, устанавливаем между ними связь по Wi-Fi и получаем рабочий стол на своей огромной плазменной панели. Выглядит очень просто, но Intel, как всегда, намудрила с реализацией.

WiDi предъявляет жесткие требования к железу. Для начала, лэптоп должен работать на процессоре с архитектурой Arrandale, Clarkdale, Sandy/Ivy Bridge. Дальше — изображение должно выводиться силами встроенного графического ядра Intel HD Graphics. Если в системе есть дискретная видеокарта и GPU кристалла по какой-то причине заблокирован, то ничего не заработает. В принципе, этот этап проблем не вызывает: практически во всех лэптопах есть HD Graphics, а если берется модель с картой NVIDIA, то ее можно отключить при помощи программы Optimus. Куда сложнее с другой частью. WiDi запустится только при наличии беспроводного адаптера производства Intel. То есть с Wi-Fi от какого-нибудь Atheros ничего не выйдет. К сожалению, заранее определить, какой модуль обосновался в компьютере, невозможно, поэтому перед покупкой лэптопа советуем залезть в «Диспетчер устройств» и проверить самостоятельно. Также надо заметить, что на ноутбуки с «правильной» конфигурацией обычно лепят значок WiDi Wireless Display, если видите такой — берите смело.

Следующий этап — научить ваш телевизор принимать сигнал. Для этого надо купить специальный приемник. Выглядит он как обычный Wi-Fi-роутер, только на задней панели располагаются HDMI и «тюльпаны» под акустику. Производят их несколько компаний, наиболее известные — D-Link и Netgear, обойдется оборудование порядка 3-4 тысяч рублей. Единственное, при покупке надо не промахнуться, так как WiDi существует в трех версиях: 1.0, 2.0 и 3.5. Первая — самая простая, поддерживает видео в разрешении до 720p, вторая — до 1080p, третья обладает самыми низкими задержками (60 мс для Ivy Bridge) и может передавать многоканальный звук.

Как видите, собрать WiDi — не такая уж сложная задача. Однако, с нашей точки зрения, игра не стоит свеч. Гораздо проще, пусть и немного дороже, поставить рядом с телевизором небольшой HTPC (или неттоп) и управлять им при помощи виртуального рабочего стола на любом лэптопе или беспроводных мышки с клавиатурой. Во внимание надо принять и вариант с установкой медиаплеера с поддержкой сетевых ресурсов (около 2500-3000 рублей). Будет играть все основные форматы видео и не напряжет с подбором комплектующих.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru. В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутриигровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.

ВООРУЖЕН И ОЧЕНЬ ОПАСЕН

Конкурс-угадайка — своеобразная традиция «Игромании». Те, у кого есть январские номера за 2010 и 2011 годы, наверняка уже догадываются, о чем речь. В позапрошлогоднем праздничном выпуске мы предложили читателям по одной улыбке определить ее обладателя, а в прошлогоднем — назвать имена самих героев. В этот раз мы решили немного усложнить вам задачу, отобрав сорок боевых приспособлений компьютерных персонажей — от мечей и топоров до пистолетов и лазерных винтовок. От вас требуется лишь назвать имена их владельцев. В конкурс попали не только популярные и известные, но и довольно неочевидные орудия. Впрочем, если вы действительно интересуетесь миром видеоигр, вам не составит особого труда их опознать.

УСЛОВИЯ КОНКУРСА

Перед вами — сорок орудий, принадлежащих героям видеоигр. Чтобы выиграть, вам нужно угадать, кому они принадлежат. Все боевые приспособления взяты нами с официальных скриншотов, артов или волпейперов. Так что если вы лишь догадываетесь, но точно не знаете, кто настоящий владелец оружия, то интернет вам в помощь.

КУДА ПОСЫЛАТЬ, КАК ОФОРМЛЯТЬ

Ответы принимаются по адресу **guns@igromania.ru** до 4 февраля 2013 года. В заголовке письма должно быть написано — «Вооружен и очень опасен» (без кавычек).

Сам ответ должен выглядеть следующим образом: номер оружия — название игры — имя (или прозвище) персонажа. Если в игре у нескольких персонажей было сходное оружие, то достаточно назвать одного (лучше основного).

Названия игр надо писать правильно и на английском языке. Варианты вроде «Кол оф дьюти: блэк опс 2» не принимаются. Персонажей можно писать по-русски, здесь мы придираться не будем.

Письмо с ответом должно выглядеть примерно так:

1 — Assassin's Creed — Альтаир
и так далее...

Победителями станут первые трое участников, приславшие верные ответы.

Надеемся, что даже те, кто не победят в конкурсе, получат искреннее удовольствие от угадывания игрового оружия.

НАШИ ПРИЗЫ

ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

1 МЕСТО

Топовая видеокарта ASUS GTX660Ti DC2.

Система охлаждения с технологией «прямого контакта» между медными тепловыми трубками и графическим процессором обеспечивает более низкую температуру и уровень шума. Цифровая система питания DIGI+ обладает повышенной эффективностью и обеспечивает стабильное напряжение с возможностью точной настройки. Повышенные частоты графического процессора позволяют наслаждаться лучшими играми на максимальных настройках.

2 МЕСТО

Неттоп ASUS EB1007P.

Процессор — Intel Atom D425 1.8 ГГц. Чипсет — Intel NM10. 1 Гб оперативной памяти. 320 Гб SATA II Hard Drive. Вес — всего 1.17 кг. Превосходная рабочая машина, которую можно засунуть в рюкзак и подключить где угодно к какому угодно монитору.

3 МЕСТО

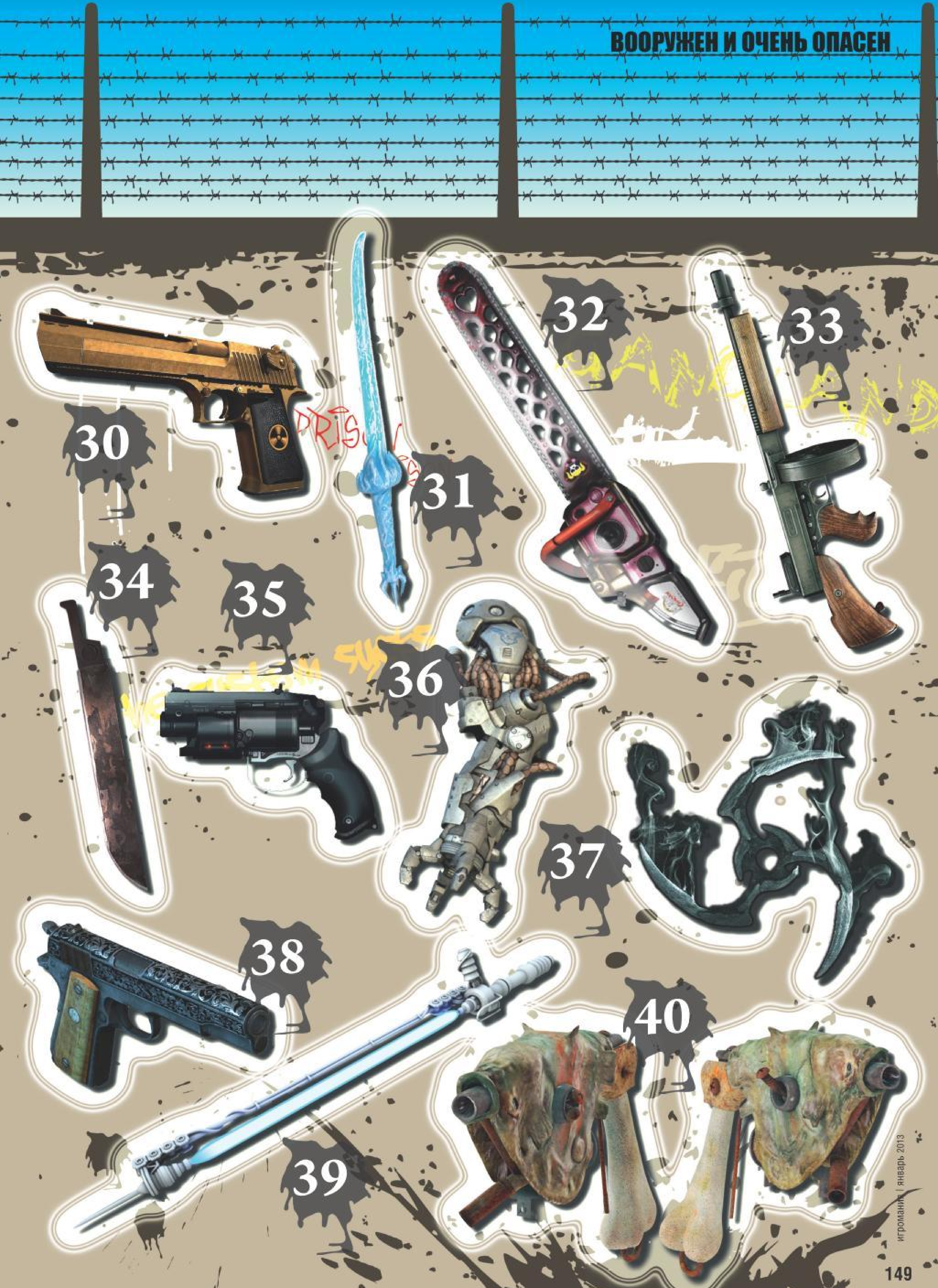
Профессиональная материнская плата ASUS P8Z77-V Pro.

Новая цифровая система питания SMART DIGI+ обеспечивает стабильную и эффективную работу материнской платы, а специальный TPU-процессор облегчает разгон компьютера для повышения его производительности. Цифровая система питания DIGI+ соответствует стандарту Intel VRD 12.5 и предлагает гибкие возможности по управлению энергопотреблением. Например, можно одним щелчком мыши задать максимальный уровень энергопотребления центрального процессора.

1
2
3
4
5
6
7
8
9

10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

21
22
23
24
25
26
27
28
29
Scarborough Fair


30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40

НОВОГОДНИЙ КОМИКС

«Новогодний комикс» — конкурс, который наш журнал проводит вот уже в третий раз. Правила остались те же, но если в прошлом году мы просили вас просто придумать и нарисовать комикс на новогодне-игровую тему, то теперь от вас требуется изобразить, как, где и с кем Натан Дрейк, Агент 47, Довакин и остальные их «коллеги по цеху» проводят Новый год. Главное условие — комикс должен быть по-настоящему оригинальным, креативным и смешным. Нам не важно, какие инструменты вы при этом будете использовать — ручку с бумагой, Photoshop или что-нибудь еще. Сгодится все, что поможет вам воплотить в жизнь ваши задумки. И не нужно стесняться того, что вы не Левитан и не Леонардо да Винчи. Стоящую идею, в каком бы виде она ни была подана, мы обязательно заметим и оценим.

Куда посылать. Ответы принимаются по адресу **comix2013@igromania.ru** до 4 февраля 2013 года. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

НАШИ ПРИЗЫ

1 МЕСТО

Гарнитура Razer Banshee, сделанная в стиле стратегии StarCraft 2. На гарнитуре даже есть специальный индикатор, показывающий, сколько действий в минуту вы выполняете в игре. Микрофон при необходимости можно отстегнуть от наушников.

2 МЕСТО

Стильная клавиатура Razer Marauder с символикой StarCraft 2. Ее главная особенность — возможность записывать макросы (последовательности нажатий кнопок) прямо во время игры, без необходимости лезть в настройки драйверов.

3 МЕСТО

Игровая мышь Razer Mamba 2012, оснащенная сверхточной системой двойных сенсоров четвертого поколения, многоцветной подсветкой и увеличенным на 15% временем работы от аккумулятора.

Все призы предоставлены компанией Razer (*www.razerzone.ru*).

ПРАЗДНИК К НАМ ПРИХОДИТ

Украшение елки — такая же неотъемлемая часть Нового года, как подарки, семейное застолье, салат «Оливье» или реклама «Кока-Колы» по телевизору. Мы тоже предлагаем вам приобщиться к всеобщему празднованию, правда, в несколько необычной форме. Вам нужно как можно ярче и красивее нарядить елку из любой компьютерной игры, которая только придет вам в голову. Вы можете не только использовать графические редакторы, при помощи которых навешаете на новогоднее дерево украшений, но и, допустим, своими руками накидать на вечнозеленое амулетов и ожерелий в каком-нибудь Skyrim. В фантазии вас никто не ограничивает, так что все в ваших руках. Главное — чтобы вышло празднично и атмосферно, и тогда под вашей елью непременно окажутся ценные подарки от «Игромании».

Куда посылать. Ответы принимаются по адресу **elka@igromania.ru** до 4 февраля 2013 года. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

НАШИ ПРИЗЫ

1 МЕСТО

Стильная игровая гарнитура Razer Kraken Pro, полностью ориентированная на эргономику. Благодаря наличию комбинированного 3,5-мм аудиоразъема и адаптера в комплекте обеспечивается поддержка микрофона на мобильных и полная совместимость с ПК.

2 МЕСТО

Сверхнадежная клавиатура Razer BlackWidow Ultimate с индивидуальной подсветкой клавиш и пятью уровнями яркости. Ее главная особенность — возможность записывать макросы (последовательности нажатий кнопок) спрямо во время игры, без необходимости лезть в настройки драйверов.

3 МЕСТО

Элитная беспроводная игровая мышь Razer Naga Epic, оснащенная семнадцатью кнопками, оптимизированными для MMO. Razer Naga Epic имеет двойной режим работы, что позволяет переключаться между беспроводной свободой и проводной надежностью мгновенно и без задерже.

Все призы предоставлены компанией Razer (*www.razerzone.ru*).

Я ЗНАЮ О ТЕБЕ ВСЕ

Перед вами — краткая биография и описание главных заслуг трех компьютерных персонажей. Однако не все из того, что мы о них написали, — соответствует действительности, кое-что мы добавили сами. Вы должны угадать, что в приведенных текстах правда, а что — наша выдумка.

Куда посылать. Ответы принимаются по адресу **vseznaika@igromania.ru** до 4 февраля 2013 года. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

НАТАН ДРЕЙК

Натан Дрейк — знаменитый искатель приключений, авантюрист. Настоящее имя — неизвестно. Сирота. Мать Дрейка совершила самоубийство, отец же умер еще до его рождения. Мальчик был отправлен в пансион к монахам. В возрасте семнадцати лет он отправляется в Картахену, чтобы узнать побольше о Френсисе Дрейке, который оказывается его предком. Там Натан находит амулет и кольцо, принадлежавшие его прародителю. Во время кражи Дрейк знакомится с Виктором Салливаном, его будущим наставником. При проникновении в музей, оступившись, Натан едва не падает с крыши, но Салливан вовремя спасает юношу от верной смерти, а затем и вовсе берет к себе на попечение.

МАКС ПЭЙН

Макс Пэйн — бывший полицейский. Его отец, Джон Пэйн, был алкоголиком, часто избивал жену Хелен, что в конечном итоге и привело к ее смерти. Макс состоял в браке с Мишель Пэйн, имел двоих детей, пока его супругу и дочерей не застрелили нанятые Анжело Пунчинелло и Джеком Люпино наемники. В ходе расследования выясняется, что за убийством его родных стоит сенатор Николь Хорн. Несмотря на внутреннюю боль, Пэйн оставляет ее в живых и передает сенатора в руки правопорядка. Ныне Макс — частный телохранитель, алкоголик, к тому же имеющий наркотическую зависимость. В 2012-м переехал в Сан-Пауло, куда его для работы пригласил Рауль Пасос, представившийся его давним знакомым. В Бразилии Пэйн попадает в очередную передрягу, но успешно выходит сухим из воды, попутно выяснив, что Родриго Бранко сам подстроил свою смерть, чтобы отмыть деньги для политической кампании брата.

ДЖОН МАРСТОН

Джон Марстон — бывший бандит, потомок ирландского эмигранта и дочери известного банкира. Осиротел в возрасте восьми лет. Рос в приюте, из которого позже сбежал, чтобы присоединиться к банде Шотландца, отъявленного преступника. В ходе одного из многих ограблений получает ранение, из-за чего и решает «осесть» и вести тихую жизнь вместе с Абигейл, его женой, и сыном Джеком. Однако мирной жизни не выходит: сына убивают, а Абигейл похищают. Чтобы спасти хотя бы свою жену, Марстону приходится сотрудничать с федеральными агентами, которые требуют от него поимки его старых приятелей по банде. Но даже после выполнения всех требований судьба не дает Марстонам передышки. Их ранчо атакуют выжившие члены шайки Шотландца, но Джону удается-таки от них уйти и скрыться в Мексике.

НАШИ ПРИЗЫ

1 МЕСТО

Гарнитура Razer Electra, с толстыми амбушюрами из искусственной кожи, плотно прилегающими к вашим ушам, и удобно расположенными подушечками для улучшения звукоизоляции, позволяет слышать только нужные звуки. Благодаря гибкой дужке оголовья и облегченной конструкции удобны для длительного ношения, с их помощью вы можете слушать юбимую музыку бесконечно долго.

2 МЕСТО

Razer Anansi — игровая клавиатура, специально предназначенная для MMO. меется семь клавиш-модификаторов под большим пальцем. Одна из ключевых особенностей клавиатуры — возможность записывать последовательности нажатий кнопок во время игровой сессии.

3 МЕСТО

Игровая мышь Razer Star Wars: The Old Republic, выполненная в стиле знаменитой онлайн-RPG от BioWare по мотивам «Звездных войн». Функция мгновенного переключения между проводным и беспроводным режимами, поддержка технологии Razer Synapse 2.0 и семнадцать кнопок, оптимизированных для MMO, сделают вашу игру гораздо комфортнее.

Все призы предоставлены компанией Razer (www.razerzone.ru).

ПРАЗДНИЧНАЯ ВИКТОРИНА

«Праздничная викторина» — конкурс для самых эрудированных наших читателей. Для того чтобы стать победителем, вам нужно верно ответить на шесть вопросов на новогоднюю тематику. К каждому вопросу дано пять вариантов ответа, лишь один из которых — правильный.

Куда посылать. Ответы принимаются по адресу **viktorina2013@igromania.ru** до 4 февраля 2013 года. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

ВОПРОСЫ

❶ Кто обитал в недрах заледеневшего озера в Castlevania: Lords of Shadow?
А. Пан
Б. Ледяной элементаль
В. Зобек
Г. Ледяной титан
Д. Снежный атлант

❷ Назовите лишнюю в данной логической цепочке планету.
А. Тау Волантис (Dead Space 3)
Б. E.D.N. III (Lost Planet)
В. Нура (Mass Effect)
Г. LV-426 (Aliens: Colonial Marines)
Д. Хот (Star Wars)

❸ Авторы какой из приведенных ниже игр используют снег и метель для нагнетания ощущения близящейся беды?
А. Skyrim
Б. Borderlands 2
В. Mafia 2
Г. Uncharted 2
Д. Fahrenheit

❹ Как называется снежный уровень из оригинальной Battletoads?
А. Ice Room
Б. Arctic Cavern
В. Frozen Toad
Г. Let It Snow
Д. Here Comes the Winter

❺ Сразиться с Санта-Клаусом в качестве босса можно в…
А. Secret of Mana
Б. Final Fantasy III
В. Duke Nukem 3D
Г. Chrono Trigger
Д. Epic Mickey

❻ Какая из перечисленных игр вышла 31 декабря в Северной Америке?
А. GTA 3
Б. Skyrim
В. Star Wars: The Old Republic
Г. Diablo
Д. Fallout 3

НАШИ ПРИЗЫ

❶ МЕСТО

Беспроводная профессиональная геймерская гарнитура

Turtle Beach X-Ray

специальной серии Call of Duty: Black Ops 2 с 50-мм динамиками, с двухдиапазонной (2,4/5ГГц) WiFi и Bluetooth технологией передачи данных.

❷ МЕСТО

Отличный акустический набор

Edifier HCS2330

Деревянный сабвуфер и сателлиты. Внешний усилитель. Сдвоенный вход для подключения двух источников звука. Не так давно мы рекомендовали именно эти колонки, как оптимальный выбор для геймеров.

❸ МЕСТО

Акустическая стереосистема

Edifier R2700

Четыре коммутируемых входа (два цифровых, два аналоговых). Цифровые усилители. Пульт дистанционного управления.

ТЕСТ №1

ЯНВАРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Местом действия Outlast станет…

А. заброшенная шахта
Б. старое кладбище
В. дурдом
Г. ветхий особняк
Д. подземелье под замком

❷ Кем Дэвид Мейсен из Black Ops 2 приходится Алексу Мейсену, главному герою предыдущей части сериала?

А. братом
Б. племянником
В. сыном
Г. внуком
Д. правнуком

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ В GTA 5 будет сразу три главных героя, один из которых — китаец.

А. Ну да, так и есть.
Б. Ерунда! Врете!

❹ Действие The Elder Scrolls Online происходит за тысячу лет до Skyrim.

А. Правильно.
Б. Ничего подобного!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — I will be alive tomorrow, I can't say the same for you.
(— Завтра я буду жив, чего не могу сказать о тебе.)

А. Max Payne 3
Б. Sleeping Dogs
В. Call of Duty: Black Ops 2
Г. Assassin's Creed 3
Д. Dishonored

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Assassin's Creed: Bloodlines
Б. Assassin's Creed 3
В. Assassin's Creed 3: Liberation
Г. Risen 2
Д. BackStab

❼ Кто из следующих представителей своей расы настаивал на освобождении женщин-кроганов в Mass Effect 3?

А. Урднот Рекс
Б. Урднот Рив
В. Урднот Бакара
Г. Вейрлок Галд
Д. Грюнт

НАШ ПРИЗ

антивирус

Norton 360

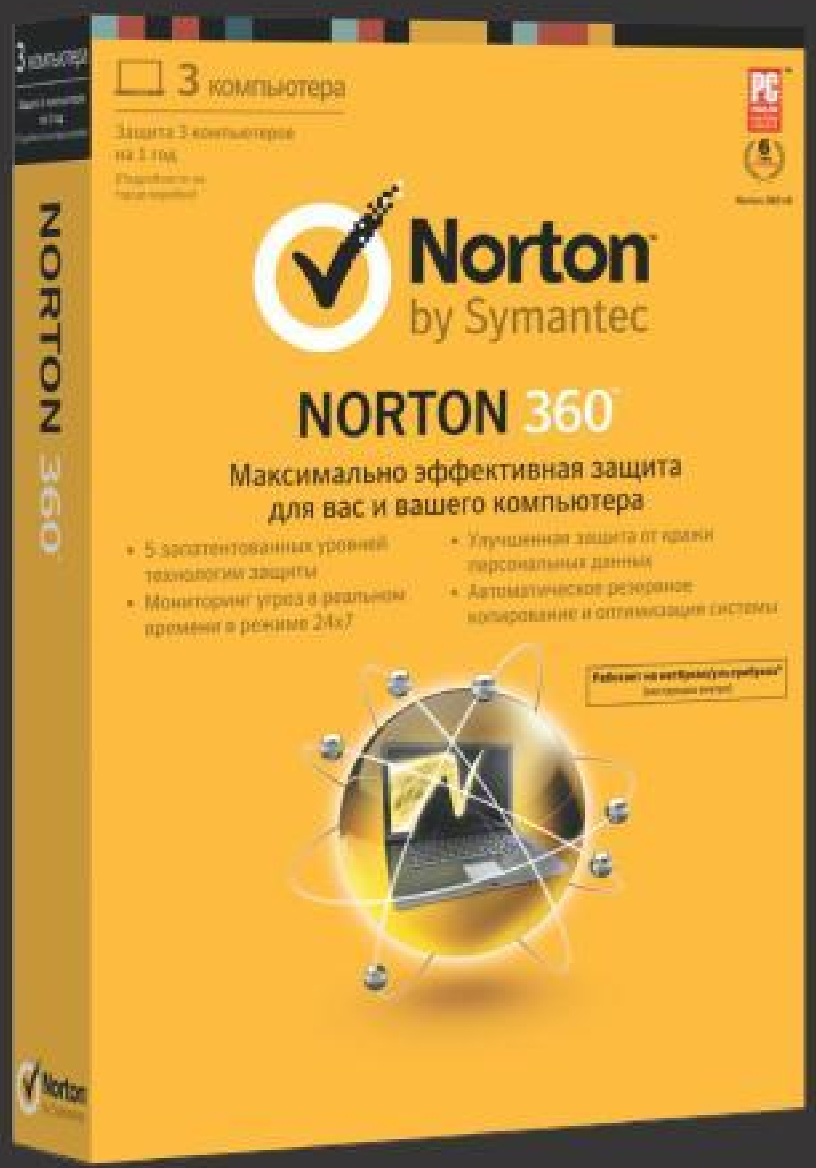
(пять ключей на годовое использование)

который обеспечивает защиту при серфинге в интернете

работает на трех компьютерах сразу

и обладает функцией устранения скрытых угроз

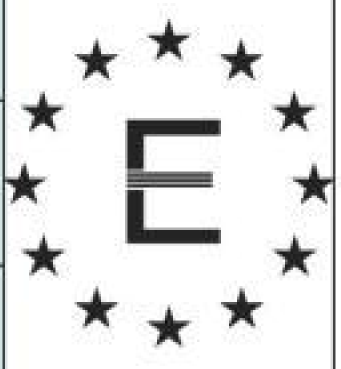
ru.norton.com



СКАНВОРД №1

ЯНВАРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

							Она объединяла ассасинов	Сокращенное название Ragnarok Online				
1	Верный друг Джона Марстона						3					
2			Имя отца Джеймса Кирка									
3			Незаменим при осаде	Сооружение древних египтян								
4				Преимущество в игре	Помогает скрыть лицо Альтаиру		7					
5		5					Одна из локаций в S.T.A.L.K.E.R.	Умение Довакина				
6	Бывает наркотическим и сетевым	Юный помощник Темного Рыцаря						Главное орудие мага		4		
7	2				Побратим хоббита у Сапковского							
	Малая планета	Владения Аслана				6			Один из Урднотов			1

НАШ ПРИЗ

Акустическая система

Edifier C200

с деревянным корпусом

внешним усилителем

магнитно-экранированными динамиками

и 6,5-дюймовым композитным сабвуфером

www.edifier.ru

ФОТОПАМЯТЬ №1

ЯНВАРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **Medal of Honor: Warfighter** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.

НАШ ПРИЗ

Сверхкомпактная беспроводная мышь

535 XSW Optical Mouse Hohlom

с лазерным сенсором

и автоподсоединением к приемнику

расписанная под хохлому

www.oklick.ru

Январь 2013 January

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
53	31	1	2	3	4	5	6
1	7	8	9	10	11	12	13
2	14	15	16	17	18	19	20
3	21	22	23	24	25	26	27
4	28	29	30	31	1	2	3

Издатель/разработчик Ubisoft

Январь 2013 January

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
53	31	1	2	3	4	5	6
1	7	8	9	10	11	12	13
2	14	15	16	17	18	19	20
3	21	22	23	24	25	26	27
4	28	29	30	31	1	2	3

Издатель Ubisoft **Разработчики** Related Designs, Blue Byte

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ №11/2012

ТЕСТ

Правильные ответы

1. В (Dragon Age 3 будет посвящена инквизиции)
2. Б (грей послужил прообразом сектоидов из XCOM)
3. Б (в Bad Piggies нельзя швырять свиней в злобных птичек)
4. А (в видеоигре The Amazing Spider-Man (2012) Питер действительно использует искусственные веб-шутеры)
5. Б (цитата из Transformers: Fall of Cybertron)
6. Г (скриншот из Torchlight 2)
7. Г (студия CorePlay не принимала участия в разработке игр серии Jagged Alliance)

Победитель

Евгений Скорина (Невинномысск)

Беспроводной геймпад Defender Scorpion X7 для PC с функцией вибрации, поддержкой Dinput- и Xinput-игр и системой сохранения энергии PowerGuard (www.defender.ru).

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: саларианец, археолог, дно, Альф, Бэй, бот, Охотник, Бельгия, воитель, Рим, чат, капсула. По вертикали: сектоид, Марио, Метро, Олимп, крюк. Ключевое слово: **Пандария**.

Победитель

Валерий Дягилев
(Одинцово)

Вибронакидка Gametrix KW-905 JetSeat True Live Sense с шестью вибромоторами, подключением к USB-порту и звуковому выходу и массажным режимом (www.gametrix.ru).

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(Sleeping Dogs)
2, 3, 4, 1

Победитель

Сергей Пустовойтов
(Москва)

Портативная игровая приставка Mixberry MGC 105 с шестьюдесятью предустановленными 16-битными играми, ЖК-дисплеем с диагональю экрана 2,7» и ТВ-выходом (www.mixberry.ru).

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 04.02.2013. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

Симона Кестертон,

глава отдела графики Daedalic Entertainment

Чуть ли не каждый раз, когда речь заходит о профессиях, это носит какой-то сухой практичный характер: где учиться, какие книжки читать и какие тайны постигать. Рубрика «Профессия» же — не руководство, а взгляд изнутри: мы связываемся с известными и не очень известными, но обязательно талантливыми разработчиками и просим рассказать их, чем, как и почему они занимаются.

Что самое сложное в вашей работе?

Следить за тем, чтобы вся команда держала в голове одно видение проекта, и при этом успевать отсматривать работы подчиненных и рисовать самой. Я обожаю обходить их столы, наблюдать, как вручную делается анимация, помогать, когда требуется моя помощь. Очень важно вытянуть из каждого сотрудника максимум возможного, подобрать правильное задание, учитывающее его индивидуальность. Соблюдать баланс между организаторской и творческой работой непросто, но очень увлекательно.

Каким играм за последние годы удалось вас впечатлить в визуальном плане?

Немногим. **Machinarium**, **Braid** и **Journey**. Все оригинальные и неповторимые, с уникальным, свежим геймплеем. Но больше всего я полюбила арт-дирекшен в **Wakfu**, двухмерной MMORPG на флэше от французской студии **Ankama**. Я люблю эту игру за яркие, грамотно подобранные цвета, миллион красиво нарисованных деталей, передающих юмор (местами весьма эксцентричный!). Там очень красивые и смешные 2D-анимации. Частенько я просто откидываюсь на спинку кресла и наблюдаю, как существа шпыняют по округе, занимаясь своими делами.

Каждый художник может вообразить идеальную картинку, идеальный пейзаж, локацию, но очень немногие могут нарисовать все в точности так, как задумывалось. Почему?

Талантливый художник, владеющий необходимыми техническими навыками (композиция, освещение, текстура, перспектива), может попытаться воссоздать картинку из головы, но шансы на успех невелики. Идеала невозможно достигнуть. Но попытка его достичь — задача длиной в жизнь для каждого художника.

Если игра становится успешной, то, как правило, всю славу получают геймдизайнеры, а вот про художников редко вспоминают. На ваш взгляд, это честно?

Это нормально. Какой бы красивой ни была игра, если у нее плохой геймдизайн — никто в нее играть не будет. А вот в игру с увлекательной механикой можно запросто влюбиться, позабыв об уродливой графике.

Арт — зачастую бонус к геймплею. В то же время гениальный арт может сделать из хорошей игры великолепную. Но, разумеется, лучший вариант из всех — когда графика является частью игрового опыта.

Почему вы решили стать художником и почему именно в сфере видеоигр? В чем преимущества вашей профессии?

Выбором это вряд ли назовешь, я просто всегда хотела рисовать. Изучала графический дизайн, а потом пошла в школу анимации. Думала, что после ее окончания подамся в рекламу или киноиндустрию.

Во время учебы в школе мой профессор порекомендовал меня студии Daedalic. Со мной связались и попросили набросать дизайн разных персонажей. Я набросала. И меня взяли. Я попала в игровую индустрию случайно, но очень скоро поняла, что здесь здорово и у меня прекрасная работа. Когда трудишься в небольшой студии, приходится понемногу заниматься всеми аспектами разработки, получаешь неоценимый опыт.

Существуют ли в вашей сфере какие-нибудь глобальные проблемы?

Наверное, только недостаток маленьких игр с уникальным стилем. Если оглянуться, то просто поразительно, как далеко шагнули игры в художественном плане. Возможности безграничны. Но мало кто ими пользуется. Я вот не люблю фотореалистичные игры — слишком уж они, на мой взгляд, скучные — и не делаю их. У них свое место в индустрии, свои поклонники, и это хорошо. Никто не заставляет меня над ними работать. Сегодня полно платформ, где простенькую оригинальную игру могут заметить и оценить.

Якуб Дворски — ярчайший пример художника, который переквалифицировался в успешного геймдизайнера. Почему люди так любят его игры? И вообще, как вы считаете, можно ли назвать его проекты «играми»?

Их выделяют индивидуальный внешний вид, простота и эффект новизны. Я не играла ни в одну (я в принципе мало играю), но не понимаю, почему их нельзя назвать «играми». До сих пор прекрасно помню первые впечатления от Machinarium: «Вау! Это уникально!» Все мои знакомые и коллеги отзываются о ней исключительно в восторженных тонах.

Здорово, что все больше игр отходит от привычных жанровых рамок и классического геймдизайна. Например, чудесная Journey. Кто-то скажет, что в ней мало чего происходит, но все равно каждый получит удовольствие от путешествия по такому красивому миру. Спасибо замечательной работе художников, отличной анимации и управлению.

Мы прямо-таки влюбились в мир Deponia. Очень красивый и атмосферный. Главный вопрос — КАК?

Рада, что вам понравилось. Я много чем занималась на проекте. Придумывала дизайн персонажей, рисовала анимации, ролики… Самой увлекательной была работа над героями. Я пыталась транслировать их внешность из poki-стиля (Poki — никнейм создателя игры и основателя Daedalic, Яна Мюллера-Михаэлиса. — ***Прим. «Игромании»***) во что-то подходящее для мира Deponia, и получился своеобразный микс наших стилей. Мне кажется, это сделало игру богаче и разнообразнее.

Интервью: Геворг Акопян

© 2012 Crytek GmbH, все права защищены. Crytek, CryENGINE, Warface и логотип Warface являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками, принадлежащими Crytek GmbH в России и/или других странах. Mail.Ru Games 2012© Все права защищены.

ИГРАЙ
БЕСПЛАТНО
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ОНЛАЙН ИГРА
WAR
THUNDER
реклама
БОЛЕЕ 200 МОДЕЛЕЙ ИСТОРИЧЕСКИХ САМОЛЕТОВ
100 000 КМ² ЗОНЫ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ
РАЗНООБРАЗНЫЕ PVP-РЕЖИМЫ МАСШТАБНЫХ СРАЖЕНИЙ
УДОБНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ДЛЯ НОВИЧКОВ И ВЕТЕРАНОВ ВОЗДУШНЫХ БОЕВ
PVE-КОНТЕНТ В ОДИНОЧНОМ И КООПЕРАТИВНОМ РЕЖИМАХ ИГРЫ
ВПЕЧАТЛЯЮЩАЯ СОВРЕМЕННАЯ ГРАФИКА И ПОТРЯСАЮЩИЙ ЗВУК
Gaijin entertainment
© 2012 by Gaijin Entertainment Corporation, VA, USA.
WARTHUNDER.RU